ATARI magazin

6 Nov./Dez. '94 4. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Aktuell ADALMAR

*** NEU * NEU ***
WASEO-Grafinoptikum

Bericht: **Virtual Reality Game live in Mannhein**

News für den Atari
Star Raiders II
Pole Position
Hunter
Quick magazin 15
Tips & Tricks
Directory Utility
Grafikdemoschau
Workshops
Basic-Kurs
Programmiersprachen
Quick-Ecke
Wie schreibe ich ein Top-Programm



Interessant: Besuch im TREK NET



Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DTP Dektop ATARI

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich !!! Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet.

Best.-Nr- AT 249 DM 49,-

The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr- AT 271 nur DM 19,-

Schreckenstein - Cavelord

Oldies - aber gefragt wie nie zuvor !!!

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel.

Schreckenstein ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm.

Beide Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen.

Cavelord: Best.-Nr. AT 269 DM 24,- Schreckenstein: Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

WASEO Triology

Drei tolle Anwenderprogramme!!!

1) Der Geburtstagskalenderdrucker

Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können darin gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

2) Lettermaster

Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlichsten Effekte können erzielt werden.

3) Der Kurzbriefdrucker

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbrief. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet jeden Komfort.

Best.-Nr. AT 277 DM 24,-

ENRICO 1

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jedes Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Levels erstellen.

Best.-Nr. AT 255 DM 26,90

ENRICO 2

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Levels kämpfen, um endlich die richtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993 !

Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gleich zu !

Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten

ATARI magazin - Informationen für Ihren XL/XE - ATARI magazin

Lieber Atari Freund,

heute erhalten Sie bereits die 20. Ausgabe des ATARI magazin's in der neuen Version.

Seit der ersten Ausgabe Ende 1991 sind einige Jahre vergangen. Leider haben sich seitdem auch viele User von Ihrem Atari verabschiedet.

Dies macht unsere Arbeit wirklich nicht leicht, und ich hoffe, daß wir uns noch eine zeitlang gegenseitig motivieren können, damit unsere Gemeinschaft noch lange bestehen bleibt.

Wie Sie wissen, enden mit dieser Ausgabe alle Abonements, angefangen vom ATARI magazin, Diskline, PD-MAGazin bis zum SYZYGY.

Daher sollten Sie gleich den beigelegten Umschlag öffnen, und am besten sofort ausfüllen und an uns zurückschicken.

ACHTUNG: Seite 15 lesen !!!

Dies würde mich auf jedenfall wieder motivieren, besonders nach den langen Sommermonaten, in denen wirklich kaum Bestellungen eingingen.

Aber nicht nur die fehlenden Bestellungen, sondern auch die geringe Mitarbeit von Euch verursacht bei mir ein kleines Unwohlsein in der Magengegend.

Daher meine Bitte an Euch, schickt Beiträge für das ATARI magazin. Es gibt genügend Rubriken im ATARI magazin, die auf Eure Mitarbeit warten.

Was uns anbelangt, haben wir rechtzeitig zur Verlängerung der Mitgliedschaft wieder einige neue Programme für Sie.

Ich möchte hier nur kurz die Neuheiten aufzählen: Quick magazin 15, das WASEO-Grafinoptikum, das Adventure Adalmar und das kleine Spiel Hunter. Mehr dazu könnt Ihr im Magazin nachlesen.

Ich wünsche Euch auf jedenfall viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und verbleibe bis demnächst

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Bitte Termin für die Verlängerung einhalten.

INHALT

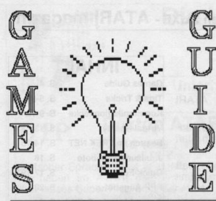
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 2. Dezember

Beachten Sie bitte die Seiten

6 **(Sonderangebote)**

16 **(Jubiläumsangebote)**

40 **(Raus-Raus-Aktion)**



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Alley Cat

Lives $2a5

Air Rescue

Lives $6a2

Airwolf

Lives $6ff

Astrochase

Lives $5a11

Beamrider

Lives $c09

Centipede

Lives $da

Cohens Towers

Lives $df

Encounter

Lives $2b13

Frederik Holst

ATARI magazin

Verlängerung machen - ewiges Leben

Aufruf an alle !!!

Auf dieser Seite wird deutlich, was dabei herrauskommt, wenn über die Sommermonate die Mitarbeit von Euch auf Null sinkt.

Nur eine Spalte Games Guide, also ran an die Arbeit, damit sich dies schnell wieder ändert.

Aber auch andere Rubriken warten auf Eure Mitarbeit. Oder wie wäre es einfach mit einem interessanten Leserbrief für die Kommunikationsecke.

Auf jedenfall würde ich mich über Ressonanz von Euch freuen, denn nur so ist das ATARI magazin keine Einbahnstraße.

Um diese Seite noch sinnvoll zu verwenden, drucken wir hier das Coverbild des neuen Games Adalmar von Falk Büttner ab.

LIST-SCHUTZ

Hallo Leute!

Hier nun wieder ein paar Tips & Tricks für den ATARI 8-Bitter.

Diesmal dreht sich alles um den "LIST-SCHUTZ" !!!

Mit "POKE 580,x" (x=Zahl zwischen 1 und 255) erreicht man durch nachträgliches drücken der "RESET"-Taste einen Kaltstart.

Mit "POKE 580,0" erreicht man lediglich einen Warmstart, während man wiederum mit "POKE 9,255" die "RESET"-Taste sperrt (COMPUTER hängt sich auf).

Mit "POKE 566,158" kann man die "BREAK"-Taste deaktivieren und mit "POKE 566,146" wieder aktivieren, aber Vorsicht, dieser Befehl muß nach jedem "GRAPHICS"-Befehl wiederholt werden.

Um einen Listschutz noch effektiver zu machen, tippt man die folgende Zeile einfach ein:

POKE PEEK(138)+PEEK(139)*256+2,0:SAVE "Dn:file.ext"

(n=Laufwerkszahl ; file= Filename ; ext= Extender)

Hierbei sind allerdings zwei Sachen sehr wichtig:

1. Das Basicprogramm sollte sich noch als Sicherheitskopie auf einer anderen Diskette befinden, da es danach nicht mehr gelistet werden kann und

2. muß sich das Basicprogramm im "Hauptspeicher" des Computers befinden.

Um den Cursor auf eine bestimmte Spalte zu setzten gibt man einfach nur "POKE 82,x"(x=Position) ein.

"POKE 82,0" z.B.setzt den Cursor auf Spalte 0.

So, das war's mal wieder, aber noch viel Spaß in dieser Ausgabe.

Kay Hallies

Bildübertragung

Alle die keinen Komfort beim Bilderwandeln vom PC zum XL benötigen, können mit ein bischen Handarbeit recht einfach ein Bild vom PC auf den XL bekommen:

Das funktioniert so:

Sie wandeln mit einem Programm auf dem PC ein Bild in das Format BMP. Wichtig ist, daß das Bild auf zwei Farben heruntergerechnet wird, also schwarz-weiß wird. Dazu müssen natürlich die Koordinaten von 320*192 eingehalten werden.

Dieses gewandelte Bild kann man dann mit einem der Wege, die wir beim letzten Mal besprochen haben auf den XL transferieren.

Das BMP Format ähnelt dem MIC (resp. PIC) Format des XL sehr. Die Bildschirmwerte werden ungepackt und nur mit einem kleinen Header versehen abgespeichert; jedoch nicht wie beim XL ab der ersten Zeile, sondern rückwärts von der letzten Zeile anfangend.

Was ist also zu tun? Wir überspringen den BMP-spezifischen Header und lesen dann 40 Byte ein und legen diese dann am Ende des Bildschirmspeichers abzüglich 40 Byte von GR.8 ab. Dann werden wieder 40 Byte eingelesen und am Ende des BS abzüglich 80 Byte abgelegt. Das geht so weiter bis das ganze Bild eingelesen ist.

Frederik Holst

Textpro-Tip

R. Hansen hat seinen Workshop zu Textpro zwar schon geschlossen, aber trotzdem ein kleiner Tip für MyDos-Benutzer im Zusammenhang mit Textpro. Der Zeichensatz 'TEXTPRO.FNT' und das Setup-File 'TEXTPRO.CNF' werden immer von Laufwerk 'D1:' geladen, d.h. daß diese Dateien immer im Hauptverzeichnis stehen müssen. Es sei denn man tut folgendes :

- Textpro laden
- <CONTROL>+<OPTION>+F drücken
- D1: <RETURN>
- <CONTROL>+F drücken
- folgende Änderungen durchführen:

D1:TEXTPRO.FNT

D:TEXTPRO*.FNT

D1:TEXTPRO.CNF

D:TEXTPRO*.CNF

- <CONTROL>+S drücken
- TEXTPRO.COM + <RETURN> eingeben

Wenn man Textpro aus dem MyDOS Menü lädt, vorher mit 'R' das default Directory auf den Ordner einstellen in dem Textpro steht. Oder man benutzt das Batchfile enhancment für MyDOS 4.5 von T. Karwoth (könnt Ihr für 5,- DM von mir bekommen, da es PD ist). Wer es schon besitzt, hier die Sequenz die in AUTOEXEC.BAT stehen muß:

SETDIR D1:TEXTER

LOAD TEXTPRO.COM Quit

Daniel Pralle

Directory-Utility

Mit diesem kleinen Programm, das mit "LIST D:DIR.LST" abgespeichert und dann an jedes andere Programm mit "ENTER D:DIR.LST" angefügt werden kann, bietet eine Ausgabe des Disketten-Directory's auf Bildschirm oder Drucker an. Wobei neben der Ausgabe aller Dateien auch eine Auswahl von *.BAS-, *.DAT-, *.LST-, *.SRC-, *.SYS- bzw. *.TXT-Files möglich ist.

Die Erweiterung des Programms auf andere Datei-Arten und weitere DOS-Befehle ist für Basic-Kenner sicherlich ohne Probleme möglich.

Michael Müller

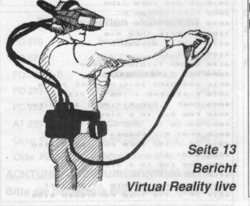
Listing Directory-Utility

```
15000 REM DIRECTORY-UTILITY
15002 REM (C) MM-SOFT 15.08.1991
15010 CLOSE #1:? CHR$(125):TRAP 16000:DIM A$(18),B$(18),C$(18)
15015 ? " ":? " D i r e c t o r y - M e n u e"
15020 ? "(C) MM-Soft 15.08.1991":? " ":? " B = Bildschirm":? " D = Drucker"
15030 OPEN #1,4,0,"K:"
15040 GET #1,A:IF A=66 THEN KZ=0:GOTO 15100
15050 IF A=68 THEN KZ=1:GOTO 15100
15060 GOTO 15040
15100 ? " "
15110 ? "A = Alle Files                          B = nur *.BAS-Files"
15120 ? "C = nur *.DAT-Files                     D = nur *.LST-Files"
15130 ? "E = nur *.SRC-Files                     F = nur *.SYS-Files"
15140 ? "G = nur *.TXT-Files                     Z = ENDE"
15300 GET #1,A:? CHR$(125):CLOSE #1:IF A=65 THEN 15400
15310 IF A=66 THEN 15410
15320 IF A=67 THEN 15420
15330 IF A=68 THEN 15430
15340 IF A=69 THEN 15440
15350 IF A=70 THEN 15450
15360 IF A=71 THEN 15460
15370 IF A=90 THEN END
15380 OPEN #1,4,0,"K:":GOTO 15300
15400 OPEN #1,6,0,"D:*.*":GOTO 15600
15410 OPEN #1,6,0,"D:*.BAS":GOTO 15600
15420 OPEN #1,6,0,"D:*.DAT":GOTO 15600
15430 OPEN #1,6,0,"D:*.LST":GOTO 15600
15440 OPEN #1,6,0,"D:*.SRC":GOTO 15600
15450 OPEN #1,6,0,"D:*.SYS":GOTO 15600
15460 OPEN #1,6,0,"D:*.TXT":GOTO 15600
15600 FOR X=0 TO 64:INPUT #1:A$:TRAP 15630:IF KZ=0 THEN ? A$:GOTO 15620
15610 LPRINT "  ";A$
15620 NEXT X
15630 CLOSE #1:END
```

Grafikdemoschau

```
0 REM SAVE "D:GRDEMOS.BAS
10 REM ======================================
15 REM |Atarimagazin-Grafikdemoschau|
20 REM |====================================|
25 REM |Herrliche Grafiken in Gr. 10|
30 REM |Mit tollen Farbanimationen !|
35 REM |====================================|
40 REM |von WASEO                   |
45 REM |     c/o Thorsten Helbing   |
50 REM |    Hopfenhellerstrasse 5   |
55 REM |    3426 Walkenried/Harz    |
60 REM |====================================|
65 REM |Programmiert in ATARI-Basic.|
70 REM ======================================
80 REM ------------------------------------
90 REM VORSPANN
100 GRAPHICS 2:FOR I=708 TO 710
110 POKE I,0:NEXT I:POSITION 0,3
120 ? #6;" DIE ATARI-MAGAZIN"
130 ? #6;"  GRAFIKDEMOSCHAU":? #6
140 ? #6;"   von waseo ";CHR$(7);
150 ? #6;CHR$(25);CHR$(18):POKE 752,1
160 ? "K>    Weiter mit SELECT"
170 FOR I=0 TO 15 STEP 0.5
180 POKE 708,I:NEXT I
190 FOR I=0 TO 15 STEP 0.5
200 POKE 709,I:NEXT I
210 SOUND 0,0,0,0:POKE 53760,200
220 POKE 53762,101:POKE 53764,100
230 POKE 53766,201:POKE 53761,170
240 POKE 53763,170:POKE 53767,170
250 POKE 53768,7
260 IF PEEK(53279)<>5 THEN 260
270 FOR I=0 TO 3
280 SOUND I,0,0,0
290 NEXT I
1000 REM SAEULENDREHEN
1010 GRAPHICS 10:POKE 704,0
1020 FOR I=705 TO 712:POKE I,F+4
1030 F=F+32:NEXT I
1040 FOR I=0 TO 79
1050 COLOR (I/9)+1
1060 PLOT I,0
1070 DRAWTO (I/15)+36,64
1080 DRAWTO (I/15)+36,112
1090 DRAWTO I,191
1100 NEXT I
1110 FOR I=0 TO 191
1120 COLOR (I/23)+1
1130 PLOT 0,I:DRAWTO 35,64+(I/4)
1140 PLOT 79,I:DRAWTO 42,64+(I/4)
1150 NEXT I
1160 GOSUB 1180:GOTO 2000
1170 REM ------------------------------
1180 A=PEEK(705):B=PEEK(706)
1190 C=PEEK(707):D=PEEK(708)
1200 E=PEEK(709):F=PEEK(710)
1210 G=PEEK(711):H=PEEK(712)
1220 POKE 705,B:POKE 706,C:POKE 707,D
1230 POKE 708,E:POKE 709,F:POKE 710,G
1240 POKE 711,H:POKE 712,A
1250 IF PEEK(53279)=5 THEN RETURN
1260 GOTO 1180
2000 REM KARO-FARBWECHSEL
2010 GRAPHICS 10:CLR :F=16:POKE 704,0
2020 POKE 705,10:POKE 706,25
2030 POKE 707,39:POKE 708,52
2040 POKE 709,69:POKE 710,148
2050 POKE 711,178:POKE 712,226
2060 FOR H=1 TO 22
2070 FOR I=1 TO 8:COLOR I
2080 PLOT 39-MEHR,0+ZEI
2090 DRAWTO 39+MEHR,0+ZEI
2100 IF H<=11 THEN 2120
2110 MEHR=MEHR-0.4:ZEI=ZEI+1:GOTO 2130
2120 MEHR=MEHR+0.4:ZEI=ZEI+1
2130 NEXT I
2140 NEXT H:CLR
2150 FOR H=1 TO 23
2160 FOR I=8 TO 1 STEP -1:COLOR I
2170 PLOT 38-MEHR,0+ZEI
2180 DRAWTO 0,0+ZEI
2190 PLOT 40+MEHR,0+ZEI
2200 DRAWTO 79,0+ZEI
2210 IF H<=11 THEN 2230
2220 MEHR=MEHR-0.4:ZEI=ZEI+1:GOTO 2240
2230 MEHR=MEHR+0.4:ZEI=ZEI+1
2240 NEXT I
2250 NEXT H
2260 GOSUB 1180:GOTO 3000
3000 REM ROEHRENWANDERN
3010 GRAPHICS 10:CLR :POKE 704,0
3020 FOR I=705 TO 709:F=F+2:POKE I,F
3030 NEXT I
3040 F=8:FOR I=710 TO 712:POKE I,F
3050 F=F-2:NEXT I
3060 FOR I=0 TO 79
3070 IF X>8 THEN 3100
3080 F=F+1:COLOR F
3090 IF F=8 THEN F=0:GOTO 3100
3100 IF X>16 THEN X=0
3110 PLOT I,0:DRAWTO I,191
3120 NEXT I
3130 GOSUB 1180:GOTO 4000
4000 REM WELLENREITEN
4010 GRAPHICS 10:CLR :POKE 704,0
4020 F=112:FOR I=705 TO 712
4030 POKE I,F:F=F+2:NEXT I:Z=0:F=1
4040 FOR I=1 TO 8 STEP F
4050 COLOR I
4060 PLOT 0,Z:DRAWTO 79,Z:Z=Z+1
4070 IF Z=192 THEN POP :GOTO 4150
4080 NEXT I
4090 FOR I=8 TO 1 STEP -1/F
4100 COLOR I
4110 PLOT 0,Z:DRAWTO 79,Z:Z=Z+1
4120 IF Z=192 THEN POP :GOTO 4150
```

```
4130 NEXT I
4140 F=F+1:GOTO 4040
4150 GOSUB 1180:GOTO 5000
5000 REM COLORANTE FUR 1050
5010 GRAPHICS 10:CLR :POKE 704,0
5020 FOR I=705 TO 712
5030 POKE I,F+4:F=F+4:NEXT I:F=1
5040 FOR I=0 TO 56
5050 COLOR F:F=F+1:IF F=9 THEN F=1
5060 PLOT 0,0:DRAWTO 79-I,I
5070 DRAWTO 79,191
5080 PLOT 0,0:DRAWTO I,191-I
5090 DRAWTO 79,191
5100 NEXT I
5110 GOSUB 1180:GOTO 6000
6000 REM GRAFIKSTUFEN-PYRAMIDEN
6010 RESTORE 6160:FOR J=3 TO 7 STEP 2
6020 READ X,Y
6030 GRAPHICS J+16:C=1
6040 FOR K=1 TO 3
6050 ZUF=INT(RND(0)*254)+1
6060 POKE 707+K,ZUF:NEXT K
6070 COLOR 1:PLOT X,Y
6080 FOR I=1 TO 1000
6090 TRAP 6150
6100 PLOT X,Y-I:DRAWTO X+I,Y
6110 DRAWTO X,Y+I:DRAWTO X-I,Y
6120 DRAWTO X,Y-I
6130 C=C+1:COLOR C:IF C>=3 THEN C=0
6140 NEXT I
6150 IF Z=0 THEN NEXT J
6160 DATA 18,12,40,24,80,50
6170 Z=Z+1
6180 IF Z=2 THEN Z=0:CLR :GOTO 6010
6190 J=15:X=80:Y=80:GOTO 6030
```



Seite 13
Bericht
Virtual Reality live

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Leserfragen

Norman Feske schreibt:

Obwohl ich jetzt einen Falcon030 besitze, programmiere ich immer wieder gern auf dem ATARI XE in QUICK. Ein größeres Projekt muß ich leider einstellen, da ich meiner Meinung nach an die Grenzen von QUICK bzw. dem Computer gestoßen bin. Es handelt sich um ein Malprogramm, welches die Vorzüge von QUICK nutzt. D.h. Maussteuerung, PM-Grafik usw. Das Programm ist im Prinzip fertig. Ich habe nach langer Arbeit ein wunderschönes Menü mit 3D Buttons sowie alle Zeichenfunktionen als Lib-Dateien vorliegen. Das einzige was noch gemacht werden müßte ist, die Zeichenroutinen in das Menü einzubinden.

Das geht auch eigentlich problemlos, wäre da nicht das Speicherproblem. Das Programm ist so groß, daß der Screen, welcher ja unter der Adresse $B000 aufgebaut wird, Bereiche des Programms überschreibt. Es gäbe im Prinzip 3 Möglichkeiten dieses Problem aus der Welt zu schaffen:

1. Man könnte das Programm so optimieren, daß es unterhalb des Screenspeichers steht. Diese Möglichkeit ist nicht realisierbar, da das Programm dadurch ungeheuer an Bedienkomfort verlieren würde und der Speicher dann immer noch nicht reichen würde.

2. Man legt den Speicher an eine andere Adresse (beispielsweise in den Compilerbereich). Der Haken an dieser Sache ist, ich weiß nicht wie man das macht.

3. Die beste Möglichkeit in meinen Augen wäre, einfach die Zeichenfunktionen als extra Programme auf die Diskette zu speichern und diese vom Menü aus nachzuladen. Selbstverständlich werden die Routinen vorher in die Ramdisk geladen. Der Haken an dieser Sache ist, ich weiß nicht wie man compilierte Quickprogramme vom Programm aus starten kann.

Antwort von Harald Schönfeld:

Im ATARImagazin 2/94 wurde ausführlich demonstriert, wie man aus einem laufenden QUICK Programm ein anderes nachladen kann. Es ist nicht (einfach) möglich nur Routinen nachzuladen, sondern es wird immer ein komplettes Programm geladen. Wenn Sie sich dafür interessieren besorgen Sie sich bitte das entsprechende Heft, denn das ist nicht in wenigen Zeilen zu erklären.

Für Ihr Problem scheint es mir aber die wesentlich bessere Lösung zu sein, einfach den Bildschirmspeicher an eine andere Stelle zu legen. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten. Die einfachste ist die, dem OS vorzutäuschen es wäre weniger Speicher vorhanden. Denn der GRAPHICS Befehl legt den Bildschirmspeicher immer direkt unter die in RAMTOP (106) angegebene Adresse. Normalerweise steht hier $b0 (das entspricht der Adresse $b000 bis zu der der Speicher in QUICK frei ist, danach folgen Variablen). Schreibt man zum Beispiel $40 in diese Speicherzelle, so wird beim folgenden GRAPHICS Befehl der Bildschirm unterhalb $4000, also etwa ab $2200 angelegt.

Damit ist das Ziel erreicht: Der Bildschirm benutzt den Compiler-Bereich. Allerdings muß nun immer der Compiler (bzw. das gesamte QUICK) nach dem Programmstart neu geladen werden. Dazu einfach von der Shell per 'D' ins DOS gehen, und dort AUTORUN.SYS neu laden.

Mitarbeit

Hallo Atari-Magazin Leser!

Schon seit geraumer Zeit bitte ich hier in der Kommunikationsecke um Eure Mitarbeit, doch leider stoße ich dabei immer mehr auf taube Ohren. Was ist los mit Euch? Wenn diese Entwicklung so weitergeht wird unser kleiner Atari in ein bis zwei Jahren endgültig und unwiederbringlich untergegangen sein. Ich kann einfach nicht glauben, daß Ihr so



etwas zulassen wollt.

Es gibt so viele Möglichkeiten aktiv am Erhalt des Ataris beteiligt zu sein, daß sich eigentlich keiner damit herausreden kann, seine Programmierkünste seien nicht ausreichend. Man muß gar kein Programmierer sein, um z.B. beim Atari-Magazin oder beim PD-Mag hilfreich zu sein.

Schon gelegentliche Spieletips oder Eure Erfahrungen im Umgang mit bestimmten Programmen können für andere sehr wertvoll sein. Deswegen gebt Euch einen Ruck und helft alle mit, den kleinen Atari am Leben zu halten.

Fampy

Nun noch zum Leserbrief von Hering Frank (war der Name so richtig?) aus der letzten Ausgabe. Das Programm zum Abspielen von MD8-Files heißt Fampy und wurde von Wolfgang Freitag geschrieben, bei dem es für 10,- DM zu haben ist. Hier die genaue Adresse:

Wolfgang Freitag

Hirschbergstr. 5

97424 Schweinfurt

Ein Testbericht von Fampy wurde einmal in einer älteren PD-Mag Ausgabe veröffentlicht. Wenn Ihr wollt, werde ich diesen Bericht auch ans Atari-Magazin zur Veröffentlichung schicken.

Sascha Röber

Kommunikationsecke

Comics

Nun noch eine kleine Frage an Werner: Warum sind die Herman der User Comics jetzt im Amiga-Magazin zu finden? Hat Herman seinen Atari etwa verkauft????

Werner: Der Zeichner ist für verschiedene Zeitschriften, Dank meiner Hilfe, tätig. Leider würden mich neue Comics zuviel Gled kosten (ca. 50,- DM je Comic), dies ist einfach nicht mehr drin. Soviel ich weiß, hat der Zeichner weder einen Atari noch einen Amiga.

WITZE LEXIKON !

Betriebssytem -> Beschreibung, wie eine Firma oder Behörde organisiert ist. Entweder hat der Chef das Sagen, oder aber die Angestellten tanzen ihm ständig auf der Nase herum. Es gibt zum Beispiel das MS-DOS System (Mitarbeiter Stecken's Dem Oberboß Ständig) oder C/PM (Chef Piesackt die Mitarbeiter)

Demo-Version -> Die Chaotenszene ist auch nicht mehr das Gelbe vom Ei. Statt wie früher ordentlich Randale zu machen, sitzten sie jetzt brav am Computer, lernen für die spätere Karriere und üben den Aufstand nur noch anhand von Demo-Programmen.

Festplatte -> Die speziell für das Weihnachtsfest polierte Glatze des Users.

PDS -> Abk. für Public Domain Software. Programm, das sich nie vermarkten ließ und jetzt wie Sauerbier ohne Copyright umsonst angeboten wird. Zu verwechseln mit der Abk. für Partei Deutschdemokratischer Scheinprieser, eine Partei, die sich freiwillig nie vermarkten ließ und die sich jetzt unter diesem Decknamen wie Sauerbier umsonst anbietet.

Tower -> Gefängnisturm in London, in dem die erwischten und verknackten Hacker eingesperrt werden.

So, das war's dann mal wieder für diesen Teil der COMPUTER-Witze. Ich habe (so meine ich) die besten "Erklärungen" herausgesucht.

Titel: Fröhliches Wörterbuch PC

Verlag: TOMUS-Verlag GmbH

ISBN: 3-8231-0097-1

Urteil: sehr gut aufgemachtes Buch zu verschiedenen Begriffen.

Prädikat: EMPFEHLENSWERT

Erhältlich in jeder guten Buchhandlung !

Abschied

Liebe Leser,

leider muß ich mich vorläufig aus dem Atari-Magazin verabschieden. Ich habe in den nächsten Monaten einige Prüfungen. Ende Februar habe ich dann meine Abschlußprüfung zum Industrie-Informatiker und danach brauche ich erst einmal einen laaangen Urlaub...

Aber wie sagte Paulchen Panther immer: "Heute ist nicht alle Tage, ich komm wieder, keine Frage!"

In diesem Sinne verbleibe ich

Florian Baumann

Internet Online

Das Sommerloch hat zugeschlagen: Kaum Interessantes für die 8 Bitter im Internet. Aber zwei interessante Meldungen für Atarianer gab es doch:

From: Udo_Bartel@h.maus.de (Udo Bartel)

Subject: Auch Commodore Deutschland gewesen

Date: Mon, 12 Sep 94 20:20:00 GMT

Die Verhandlungen von Commodore USA mit einem potentiellen Käufer sind noch immer zu keinem Ergebnis

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

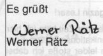
5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

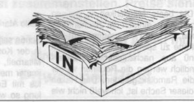
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt



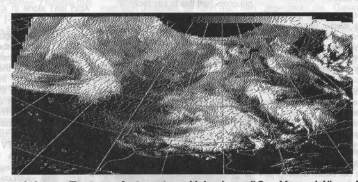
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Brasilien

Die neue Preisfrage: Bis zu welchem Termin ist das Treueprogramm gültig ?

Einsendeschluß ist der 2. Dezember 1994

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Michael Berg

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Dirk Paulsberg, Uwe Jacob, Robert Kern, Markus Dangel

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Albert Hackl, Joachim Ullrich, Uwe Pelz, Patrizio Galgani, Steffen Schneidenbach

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-

6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - INTERNET

gekommen. Die Manager bei CBM sind jetzt auch auf die glorreiche Idee gekommen, alles, was sie noch am Lager haben, zu Spottpreisen zu verhöckern. So gibt es jetzt z.B. das CD32 teilweise schon für 199,- DM. Daß bei solch einer Preispolitik ein potentieller Interessent wieder abspringt ist wohl klar.

Wie sollte der denn evtl. später die selben Geräte wieder teurer verkaufen können, wenn CBM sie jetzt unter den Herstellungskosten verhöckert. Für den Endverbraucher ist es natürlich kurzfristig interessant, aber auf etwas längere Sicht macht sich CBM den Markt natürlich kaputt, da niemand mehr die Amiga-Linie so weiterführen wird. Und wenn die Linie nicht weitergeführt wird, verlieren auch die Entwickler das Interesse.

Außerdem meinte CBM darauf bestehen zu können, daß ein Käufer die Amiga-Linie in der bestehenden Form weiterführen müsse. Das wollten natürlich die Interessenten nicht, die nur das Knowhow und die Technik der Amiga-Serie für Ihre Produkte verwenden wollten. Scheinbar wägte man sich bei CBM noch in so einer starken Position, daß man meinte, Bedingungen zu stellen. Sitzen da eigentlich Leute, die von Wirtschaft etwas verstehen oder was?

Die Produktion der Amiga Rechñer sollte eigentlich dieser Tage von Commodore Deutschland weitergeführt werden, da diese ja sozusagen das Sahnestück des Commodore-Kuchens waren.

Man beachte das waren, denn heute kam im Wirtschafts-Telegramm im Ersten die Meldung, daß, aufgrund der bisher nicht erfolgreichen Übernahmeverhandlungen von Commodore USA, Commodore Deutschland Konkurs anmelden mußte.

Tja, das war's dann ja wohl endgültig mit Commodore und dem Amiga.

RIP.

Jaguar-Spiele

Und hier eine Mail von Bob Brodie, in der er die Gründe für das noch magere Spieleangebot für den Jaguar erklärt:

//// Atari's former Director of Communications, Bob Brodie <bobbro@delphi.com> had this to say recently:

Well you're certainly welcome to your opinion, but opinions all stand up a little bit better with a good dose of facts...something your post seems to be a tad shy of. :-)



Yes, Atari is slow in getting things out the door. But you're overlooking a couple of things. First, when Atari had their initial press conference announcing the Jaguar, they showed prototypes of everything. Very few units (probably less than 12) were in the hands of developers. Some of the tools were still under development...indeed; the entire CD system was still in development. Puts quite a kink in the plans for devs that wanted to do strictly CD ROM development, doesn't it?

Basically, it is reasonable to expect a quality title to take 9-12 months to be developed. It's also reasonable to add say 45 days of slack time to any announced date, as no software from any company is ever ready on time. Plus, in the case of the Jaguar, you had to factor in another 30 days just for the developers to learn how to write Jaguar software since it was a brand new machine! We saw some nasty cases of "creeping featuritis" at Atari, as our programmers learned how to do a lot of things better/faster/more effectively. This inevitably lead to coders wanting more time to re-do portions of the game so it would be better. My discussions with some of the software houses indicates that Atari isn't alone in suffering with this creeping featuritis. :-)

Jags began shipping in quantity in NY and SF in November of last year. Some developers held off signing on until they saw that Atari was indeed going to push the Jaguar in the target areas. And, Atari did! They not only did national print advertising, but ran an effective TV <gasp!> campaign for the Jaguar, and supplemented that with co-opt print ads for major retailers, like Nobody Beats The Wiz, Toys R Us, Electronic Boutique, and The Good Guys.

Having seen Atari do what they said they would, plus some of the cool demos from games like AvP, Tempest, and other, developers began signing on in good numbers in early '94. So we're just about in the time frame where a lot of the games (probably 20-30) should be complete.

The downside is that the games are getting finished too late to get coverage for the Holidays from most of the mainstream gaming pubs. GamePro has over a 90 day leadtime...their Christmas issue is probably already done.

Same thing with Video Games, EGM, Electronic Games, and the other pubs...about the only mag that will be able to do a really quick turn around on their coverage of the Jaguar will be Die Hard Game Fan. Their cut off is about 3 weeks prior to printing. Which

Kommunikationsecke - Virtuality

is part of the reason that they always seem to have the news first.

Although I'm no longer at Atari, I stay in contact with my friends there. And right now AvP is very close to release. And it looks fabulous! Is it a system seller? Absolutely!!! Just as Mario and Sonic made Nintendo and Sega household names, I believe that AvP will make the Jaguar a success.

Virtual Reality

Vom 8. bis 11. September konnte man in Mannheim ein Virtual Reality Spiel live erleben. Auf dem größten StarTrek (Raumschiff-Enterprise) Treffen, das jemals in Deutschland stattgefunden hat (über 1500 Besucher), konnte man kostenlos ein Spiel testen, das man zum Beispiel auch in London für 5 Pfund pro 2 Minuten erleben kann.

Das Spielprinzip ist ganz einfach: 2 Spieler befinden sich in einer künstlichen Welt, die aus 5 Plattformen besteht, die mit Treppen verbunden sind. Ziel ist es, den Gegenspielern möglichst oft mit der Pistole (man könnte vom Flugverhalten der Pistolenkugel her allerdings meinen es wäre eine Steinschleuder) zu treffen.

Zunächst steigt man in eine Art Käfig ein, damit man im Eifer des Gefechts nicht real über die Platform des VR-Spiels stürzt. Dann wird man verkabelt: Man bekommt einen Gurt umgeschnallt, von dem ein dickes Kabel zum Gehäuse des Spiels geht. Das andere Kabel läuft zum Helm und ein weiteres zum 'Joystick', den man in der Hand hält. Im Helm ist ein großes LCD eingebaut, das ein Bild der Computer-Wirklichkeit darstellt. Will man sich umsehen, so kann man den Kopf ganz natürlich drehen oder heben und senken. Um sich zu bewegen, muß man sich komplett mit dem ganzen Körper umdrehen und drückt dann einen Knopf am Joystick, so daß man losläuft. Der zweite Knopf dient zum Abfeuern der Pistole.



Auf dem Spielfeld gibt es allerlei Hindernisse, die man umlaufen muß, hinter denen man sich aber auch verstecken kann - zum Beispiel hohe Säulen. Dann hat es der Gegener schwerer einen aufzuspüren, geschweige denn zu treffen. Zusätzlich gibt es Flugsaurier, die ständig über das Gelände fliegen und sich hin und wieder auf einen herabstürzen. Sie nehmen einen dann in ihre Klauen, heben einen hoch und setzen einen auf einer anderen Plattform wieder ab. Auf diese Weise wird man zwar verschleppt, hat aber wenigstens Gelegenheit die Gesamtanlage von oben zu sehen und so auch den zweiten Spieler zu finden.

Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase kommt einem alles recht real vor, weil die Bewegungen des Kopfes so gut übernommen werden. Daß die Grafik doch noch etwas klotzig ist, stört dabei kaum. Schwierig ist nicht allein das Finden des Gegenspielers oder das Zielen, sondern auch zu Verhindern, daß man sich im Kabelgewirr verheddert, wenn man sich zu schnell um sich selbst dreht, weil man wieder mal Flüchten muß.

Das ganze ist auf jeden Fall ein echter Spaß, und so gab es ständig Schlangen vor dem Gerät (es waren auch 2 Monitore aufgebaut, damit die Zuschauer sehen konnten, was die Spieler sahen). Höhepunkte waren die versteigerten Spielrunden eines Besuchers gegen einen der vielen Gaststars aus der StarTrek Serie. Zum Beispiel gegen Dwight Shultz ('Lt. Barclay' von Raumschiff Enterprise das nächste Jahrhundert oder 'Howling Mad Murdock' vom A-Team) der besonders begeistert bei der Sache war.

Harald Schönfeld

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Kommunikationsecke

Zu Besuch im TrekNet

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1994. Eine Fernsehserie gewinnt immer mehr Anhänger. Als vor 26 Jahren die ersten Abenteuer von Captain Kirk, dem Vulkanier Spock und Dr. "Pille" McCoy über den Bildschirm flimmerten, wußte noch keiner, was für Auswirkungen diese auf die künftigen Mediengenerationen haben würde. Zwei Spoilerserien gibt es mittlerweile, an der dritten wird gerade gedreht. In diesen Wochen kommt "Star Trek: Generations", der siebte Spielfilm in den USA in die Kinos.



Bei diesem Erfolg blieben die Datennetze natürlich nicht verschont. Ob man jetzt ins MausNet schaut, ins Fido, AmNet, Z-Netz oder gar ins Internet: Überall treffen sich die Trekkies, bzw. Trekker wie sie lieber genannt werden wollen, zum friedlichen Gedankenaustausch rund um Star Trek. Und so kommt alles auf den Tisch, was einem gerade einfällt. Wie einem die letzte Episode von Deep Space Nine gefallen hat, warum Dax auf einmal gebeamt wurde, ob Troi und Worf das Traumpaar sind...

Nicht selten sind die Star-Trek-Konferenzen die am häufigsten frequentierten Bretter in den einzelnen Mailboxen. Das hat Vor- und Nachteile. Im MausNet hat sich mittlerweile eine eingeschworene Brettgemeinde gebildet. Da gibt es auch mal Zeiten, wo viel Datenmüll über das Netz kommt, hin- und wieder gibt es auch mal eine kleine Streiterei. Neuzugänge sind spärlich und können deshalb rasch assimiliert werden.

Wer es als Trekkie im Fido versucht, hat es schon etwas schwerer. Die STARTREK.GER ist die größte Star-Trek-Konferenz im deutschen Sprachraum. Gegründet wurde sie Ende der 80er Jahre. Mittlerweile ist das Mailaufkommen gewaltig, mit 200 bis 300 Mails pro Tag muß man rechnen. Wer glaubt, daß dies ein Zeichen von hoher Qualität ist, wird allerdings enttäuscht sein. Unter der Masse der Mails stechen nur einige qualitativ hochwertige heraus. Es vergeht kaum ein Tag, an dem nicht ein neuer selbsternannter Trekkie fragt, wo man denn diese tollen Kommunikatoren herbekommen kann und prompt bekommt er von 10 anderen Antwort.

Wem diese Zustände nicht gefallen, der kann sich in anderen Netzen umschauen. Insbesondere die drei Star-Trek-Netze, die auf deutschem Boden existieren, sind interessant.

Das erste deutsche TrekNet wurde 1992 gegründet. Idee war es, den Trekkies eine breite Basis zu verschaffen, damit gezielt über bestimmte Themen diskutiert werden konnte. Vorbild war das US-amerikanische TrekNet. Endlich konnte man in Ruhe über technische Probleme reden oder die klingonische Sprache pflegen, oh-

Laufwerksriemen 1050

Viele unter Ihnen hatten schon einmal das Problem mit dem Antriebsriemen der 1050. Bei vielen Usern ist oder war dieser Riemen defekt. Ersatz war in ganz Deutschland nur schwer aufzutreiben. Man stelle sich einmal vor, Laufwerksriemen gerissen, und schon können Sie Ihre 1050 vergessen. Wir haben einen Posten Laufwerksriemen importiert.

Eine Empfehlung an alle, als Ersatzteil sollte dieser Riemen zu jeder 1050 gehören.

Best.-Nr. AT 300 29,- DM

AM - Kommunikationsecke

ne daß man jemanden gelangweilt hätte. Mit der großflächigen Vermarktung von Star Trek durch Sat.1 in Deutschland und der zunehmenden Verbreitung von Modems wuchs auch das TrekNet.

Ab 1994 ging es jedoch mit dem TrekNet bergab. Die Netzkoordination verzettelte sich in einem immer diktatorischeren Kurs. Innerhalb von kurzer Zeit verließen zwei wichtige Hub-Segmente das TrekNet. Eines davon zog ins britische TrekNet um, das in Deutschland ebenfalls eine recht hohe Verbreitung hatte. Es wurden mehrere deutschsprachige Konferenzen gegründet, die bis heute ein recht mäßiges Mailaufkommen verzeichnen. Der Traffic ist jedoch im Aufwind begriffen. Nach dem Sommerloch, in dem man tagelang gar nichts mehr zu lesen bekam, steigt die Zahl der Schreiber. Eine etwas aktivere Werbung in anderen Netzen hat auch zu einem Wachsen der Userzahlen geführt.

Mitten ins Sommerloch fiel auch die Gründung eines weiteren TrekNet. Nachdem die Netzkoordination des deutschen TrekNet immer restriktiver wurde, kam es Mitte Juli zum Eklat. Drei Verteilerboxen verließen das TrekNet DE und proklamierten das freie TrekNet The Next Generation. Das Ziel war es, all denen eine Alternative zu bieten, die sich mit der bisherigen Politik des TrekNet nicht zufrieden geben konnten. Die Idee trug schnell Früchte, denn schon in der ersten Woche wechselten mehr als dreißig Boxen das Netz.

Noch steht das TrekNet TNG aber nicht auf festen Beinen. Der Netzgründer Jens Ehlert meinte dazu, daß man erst einmal warten müsse, bis sich das Netz stabilisiert hat. Als Vision für die Zukunft stellt er eine Vereinigung mit dem britischen TrekNet in Aussicht oder zumindest Gateways, über die die Kommunikation zwischen den Welten vereinfacht werden soll.

Florian Baumann

Verlängerung

Ja, es ist wieder soweit. Die Verlängerung der Abonnements für das ATARI magazin, Diskline, PD-MAGazin und Syzygy steht wieder an.

Eigentlich wäre es gut, wenn Sie das ATARI magazin 3/94 noch einmal aus der Schublade nehmen würden. Dort sollten Sie noch einmal die Seiten 14 und 15 genau nachlesen.

Von der Problematik her hat sich nämlich nichts geändert. Vielmehr kann man sogar sagen, daß sich die Lage eher noch zuspitzt.

Aber ich möchte noch einmal betonen, damit es wirklich alle verstehen, nur das Komplettangebot bestehend aus dem ATARI magazin, Diskline, PD-MAGazin und Syzygy hat eine Überlebenschance.

Sie sollten also Ihrem Herzen einen Stoß geben und für alle diese Produkte ein Abonnement abschließen.

Dies wäre für alle (für uns und für jeden einzelnen User) die beste Lösung. Alternativen gibt es wenig. Die erste wäre, alle Einzelpreise für das ATARI magazin, Diskline, PD-MAGazin und Syzygy kräftig zu erhöhen. Die zweite wäre noch schlechter - die Einstellung.

Diese Alternativen wollen wir bestimmt alle nicht, das ist wohl klar, aber wie gesagt, Sie sollten die Wichtigkeit, die dem Komplettangebot (siehe AM 3/94 Seite 15) zukommt, erkennen.

Ja, das wäre es eigentlich schon. Also gleich Bestellkarten ausfüllen, und schon geht es mit neuer Kraft in das Jahr 1995.

Werner Rätz

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Lothar Reichardt.

7= A ; 10=N ; 18=H

13	11	10	8	16	7	13	7	4	15	3	2	15
7	17	2	15		14	15	6	2	13	7	10	
2	10		2	4	19	6		6		17	15	10
8	15	10	4	15	8	1	18	6	11	8	8	
15		7	15		16	18	15		17	1		12
17	15	15		17	15		6	7		18	15	11
8	1	18	19	6	6	15		17	19	3		16
1	18	15	9					13	6	11	9	16
18	19	17	15	10				7		8	11	
3		2	10	7				10	15	2	5	15
7 A	18 H	10 N		5				8	7	13	15	
17	19		17	15				7	5		10	11
17	15	12	15	6	6		19	8	6	19		10
10	18	15			7	7	17		15	6	7	8

Jubiläumsangebote

Jede PD-Diskette nur DM 5,-
10er Pack PD's nur noch
DM 35,-

Neu: Diskline 1-28
Quick magazin 1-14
jeweils nur DM 6,-

10% Rabatt auf Hardware
Liste siehe Seite 41
Superangebote auf Seite 48

Paketpreise bei Polen-Games

Alle Artikel mit der Bestellnummer PL können gemixt werden.

Liste siehe Seite 8

1. Paketpreis
2 Games - DM 39,90
2. Paketpreis
3 Games - DM 56,90
3. Paketpreis
4 Games - DM 69,90
4. Paketpreis
5 Games - DM 82,50

Nutzen Sie diese einmaligen Jubiläumsangebote !!!

Achtung: Jede Bestellung zählt

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!!

Power per Post

30 % Jubiläumsrabatt gibt es für folgende Produkte

Produkt	Best.-Nr.	Preis
Alptraum	Best.-Nr. AT 25	DM 13,80
"C":-Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 13,80
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 16,80
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 13,80
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 34,00
Die Außerirdischen	AT 148	DM 17,40
Enrico 1	Best.-Nr. AT 225	DM 18,80
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 17,40
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 13,80
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 13,80
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 13,80
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 19,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 13,80
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 19,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 19,90
Lightraces	Best.-Nr. AT 51	DM 13,80
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 19,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 16,80
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 17,40
Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 17,40
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 26,00
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 16,80
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 34,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 16,80
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 26,00
WASEO Publisher	AT 168	DM 24,00
WASEO Designer	AT 208	DM 16,80
WASEO Triology	AT 277	DM 16,80
Werner Flaschbier	AT 105	DM 13,80



Die Quick-Ecke

mit Harald Schönfeld und Rainer Caspary

REKURSION

Wie eigentlich auch sonst alles, hat die Informatik die Rekursion von der Mathematik abgekuckt. Hier gibt es nämlich die sog. vollständige Induktion.

Induktion...

Mit dieser Methode kann man sowohl Beweise führen als auch Definitionen geben. Eine Zahlenfolge a(n), n=1,2,..., wird meistens direkt angegeben ("a(n)=1/n"), es geht aber auch anders.

Man legt das erste Glied fest (vielleicht auch mehrere), also a(1), und ein Bildungsgesetz: wie man aus a(1) bis a(n) das nächste Glied a(n+1), n>1, berechnet. Dies ist ein induktives (fortschreitendes) Verfahren. Nach und nach, für n=2,3, usw., berechnet man jedes Folgeelement.

...und das Gegenteil

Umgekehrt geht man bei der Rekursion vor. Man möchte a(n) berechnen und führt dies auf die Berechnung von a(n-1) z.B. zurück. Man geht zurück, rekuriert. Das Element a(n-1) muß nicht bekannt sein, im Gegensatz zur Induktion.

Die Definition durch Induktion kann sehr nützlich sein. Ein Beispiel sind die Fibonaccizahlen.

Der Künstler rechnet

An einem regnerischen Nachmittag wird sich Herr Fibonacci an seinen Schreibtisch gesetzt und zum Gänsekiel gegriffen haben. "Woll'n mal sehen, was alles über den goldenen Schnitt bekannt ist.", wird er gemurmelt haben. Dann hat er sicherlich einige Zahlenpaare geprüft, die diese Proportion gut erfüllen. Nicht schlecht ist 100/162, besser ist 89/144; auch 34/55 ist gut und hoppla! auch 55/89. 34-55-89-144 steht nach vielen Zeichnungen auf dem Zettel.

Vielleicht hat er sich hier schon die Augen gerieben und entdeckt, daß 34+55=89 und 55+89=144 ist. Auch der nächste Wert 233 ist die Summe von 89 und 144, ebenso am anderen Ende 21+34=55 usw.

Nützliche Induktion

Das Bildungsgesetz ist: a(1)=a(2)=1, für n>2 a(n)=a(n-1)+a(n-2). Den versprochenen Nutzen sieht man, wenn man den Quotienten a(n)/a(n-1) untersucht. Es wird a(n)=1+ a(n-2)/a(n-1). Schreibt man b(n) =a(n)/a(n-1), n>1, so ist b(n)=1+1/b(n-1) (*).

Mit mäßigem mathematischen Aufwand beweist man nun die Konvergenz der Folge b(n), der Grenzwert sei b. Wegen (*) erfüllt er b=1+1/b, was eine quadratische Gleichung ist.

Nur die positive Lösung (1+Wurzel(5))/2 ist der Grenzwert b. Tatsächlich ist der Quotient zweier aufeinander folgender Fibonaccizahlen angenähert die Proportion des goldenen Schnittes (1,618...). Ohne das Bildungsgesetz wäre diese Rechnung nur schwer möglich gewesen.

Programm

Wenden wir uns der Umsetzung in einen Algorithmus zu! Das Gute an rekursiven Verfahren ist, daß man sich dumm stellen kann.

Um für ein festes n a(n) auszurechnen, rechne ich a(n-1) und a(n-2) aus und addiere beide Werte, fertig:

```
PROC FIBO
IN
BYTE
[
N
]
OUT
WORD
[
A-N
]
LOCAL
WORD
[
A-N-1,A-N-2
]
BEGIN
N-
.FIBO(N,A-N-1) * a(n-1)
N-
.FIBO(N,A-N-2) * a(n-2)
ADD(A-N-1,A-N-2,A-N)
ENDPROC
```



Läßt man das Programm laufen, stürzt der Rechner ab. Wir sehen sofort, daß der rekursive Aufruf immer gemacht wird, was natürlich falsch ist. Die Werte für 1 und 2 kennt man, sie müssen nicht berechnet werden. Der zweite Versuch:

```
BEGIN
IF N<=2
  A-N=1
ELSE
  N-
  .FIBO(N,A-N-1)
  N-
  .FIBO(N,A-N-2)
  ADD(A-N-1,A-N-2,A-N)
ENDIF
ENDPROC
```

Doch immer noch klappt nichts. Die Variable N ist in allen Aufrufen dieselbe, hat dieselbe Adresse. Daher schreibt jeder Aufruf der Prozedur einen neuen Wert hinein, der, der vor dem Aufruf gegolten hat, geht verloren. Die beiden N- beziehen sich auf den gleichen Wert, z.B. N=5 =>N=4, FIBO(4,..) => N=3, FIBO(3,...). Vor dem rekursiven Aufruf muß N gespeichert und nach ihm erneuert werden.

Der Keller

Dies macht man mit dem Keller (Stack, Stapel). Um ihn zu füllen und zu leeren, gibt es zwei Prozeduren, die meist PUSH und POP genannt werden. PUSH legt einen Wert auf den Keller und bestimmt den nächsten freien Kellerplatz, indem es z.B. eine Adresse weiter zählt. POP zählt diese Adresse wieder zurück und entnimmt das nun oberste Kellerelement, oder es gibt eine Fehlermeldung aus, wenn der Keller leer ist. Man beachte, daß das zuletzt eingekellerte Element als erstes wieder ausgekellert wird, während das erste Kellerelement als letztes zu Tage tritt.

```
PROC PUSH

IN
WORD
[
X
]

BEGIN

DPOKE(KELLER-ZG,X)
SUB(KELLER-ZG,2,KELLER-ZG)

ENDPROC

PROC POP

OUT
WORD
[
X
]

BEGIN

IF KELLER-ZG=KELLER
  ?("Keller ist leer!!!")
ELSE
  ADD(KELLER-ZG,2,KELLER-ZG)
  DPEEK(KELLER-ZG,X)
ENDIF

ENDPROC
```

Wie man sieht, ist KELLER die größte Adresse, und es wird rückwärts gezählt. Das kann man auch andersherum machen. KELLER_ZG weist (immer!) auf das freie Element und muß am Anfang initialisiert werden. Also der dritte Versuch:

```
BEGIN

IF N<=2
  A-N=1
ELSE
  N-
  .PUSH(N)
  .FIBO(N,A-N-1)
  .POP(N)
  N-
  .FIBO(N,A-N-2)
  ADD(A-N-1,A-N-2,A-N)
ENDIF

ENDPROC
```

Da nach dem zweiten Rekursionsaufruf N nicht mehr auftaucht, braucht es dort nicht mehr gerettet zu werden. Wir merken aber, daß dieser Aufruf A_N_1 überschreibt, auch dies muß verhindert werden! Der Schluß:

```
BEGIN

IF N<=2
  A-N=1
ELSE
  N-
  .PUSH(N)
  .FIBO(N,A-N-1)
  .POP(N)
  N-
  .PUSH(A-N-1)
  .FIBO(N,A-N-2)
  .POP(A-N-1)
  ADD(A-N-1,A-N-2,A-N)
ENDIF

ENDPROC
```

Klar, daß der PUSH-Befehl für A_N_1 nicht vor dem POP für N erfolgen darf, nicht wahr? Das sieht recht kompliziert aus, nur liegt das an der Programmiersprache. In Pascal schreibt man einfach:

```
function fibo(n:integer):integer
if n<3
  1
else
  fibo(n-1)+fibo(n-2)
endif;
```

oder so ähnlich.

Im QUICKprogramm habe ich den Keller als Feld erklärt. Dessen Bearbeitung geht schneller als die der Peek- und Pokebefehle. Am eigentlichen Programm ändert das nichts.

Rainer Caspary

Quickprogramm

```
ARRAY
[
KELLER(255)
]
WORD
[
```

```
AN
]
BYTE
[
K-ZG,N
]

MAIN

N=1
WHILE N<25
  K-ZG=255   * Keller init.
  .FIBO(N,AN)
  ?("n=");
  IF N<10
     ?(" ");
  ENDIF
  ?(N," a(n)=",AN)
  N+
WEND

ENDMAIN

PROC FIBO

 IN
 BYTE
 [
 N
 ]
 OUT
 WORD
 [
 AN
 ]
 LOCAL
 WORD
 [
 A-N-1,A-N-2
 ]
 BEGIN

 IF N<=2
   AN=1
 ELSE
   N-
   .PUSH(N)
   .FIBO(N,A-N-1)
   .POP(N)
   .PUSH(A-N-1)
   N-
   .FIBO(N,A-N-2)
   .POP(A-N-1)
   ADD(A-N-1,A-N-2,AN)
 ENDIF

 ENDPROC

 PROC PUSH

 IN
 WORD
 [
 X
 ]

 BEGIN

 KELLER(K-ZG)=X
 K-ZG-
 K-ZG-

 ENDPROC

 PROC POP

 OUT
 WORD
 [
 X
 ]

 BEGIN

 IF K-ZG=255
   ?("Keller ist leer!!!")
 ELSE
   K-ZG+
   K-ZG+
   X=KELLER(K-ZG)
 ENDIF

 ENDPROC
```

MINESWEEPER

Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehr als verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr sehr sehr sehr motiviert.

Best.-Nr. AT 222 DM 16,-

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run-and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Ach ja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab. Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Das Spiel macht irren Spaß. Fans von Run-and-Jump Games werden sicherlich begeistert sein.

Nr. AT 199 Jubiläumspreis DM 19,90

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	**AT 308**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	**AT 305**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
KE-Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	**PDM 394**	**12,-**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	AT 232	9,00
Quick magazin 14	**AT 280**	**9,00**
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	AT 100	79,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**179,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	**AT 302**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	**AT 277**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

Assemblerecke -Teil 14 -

In diesem Teil der Assmblerecke wollen wir uns dem Scrolling widmen und zwar dem vertikalen Scrolling. Ziel soll es sein, mit Hilfe eines VBIs eine Zeile vertikal zu scrollen.

Hier erst einmal unser fertiges Listing, wir kauen es dann Stück für Stück durch (siehe Kasten).

Zu Beginn haben wir wieder unseren Initialisierungsblock, in dem der VBI und die DL vorbereitet wird. Anschließend folgt die Display List. Hier in der DL sehen wir die erste Besonderheit. Wo sonst das normale 2+64 steht, was die Startadresse für den Bildschirmspeicher angibt, ist noch das Offset 32 angehängt. 32 ist der ANTIC Code für vertikales Scrolling, das damit in dieser Zeile eingeschaltet wird. Anschließend kommt wieder ganz normal die Adresse in Form eines Platzhalters SCROLL. Darauf folgt die selbe Prozedur nur diesmal ohne die 32.

Das ist eine Eigenheit des ANTIC: Nach der letzten Zeile, die gescrollt werden soll, muß ein Bildschirmladebefehl kommen ohne den 32er Offset, da sonst ein häßliches Ruckeln entsteht. Das braucht uns im technischen nicht weiter zu interessieren, wir merken uns lediglich die Tatsache. Der Rest ist eine normale DL.

Dann kommt der VBI: Zu Beginn wird mittels der PAUSE Adresse nachgesehen, ob der VBI schon wieder ausgeführt werden soll oder ob er nochmal übersprungen wird. Dann wird der Wert von DATA in VSCROL ($D405) abgelegt. Dies geschieht aber erst nach einer Reihe von Überprüfungen: Das Scrollregister kann nämlich nur um 8 Pixel scrollen, deswegen muß nach dem siebten Scroller ein "Hardscrolling" erfolgen, ehe mit dem Finescrolling fortgefahren werden kann.

Das Hardscrolling wird durch die Veränderung in der DL vorgenommen, indem dort die Bildschirmspeicheradresse verändert wird. Ist also der Wert in DATA auf acht gegangen, wird er auf null zurückgesetzt und dann die DL verändert.

Das geschieht so: In der DL befinden sich Platzhalter TX1 und TX2. Wenn man TX+1 erhöht, wird das Highbyte der ersten BS-Adresse erhöht, bei TX2+1 die der Zweiten. Wenn wir dann einen Blick nach unten werfen, können wir sehen, daß der Scrollsatz auch genau um 256 Byte, also eine Page auseinanderliegt. Das muß nicht sein, ist aber am einfachsten und schnellsten, da wir somit wirklich nur das Highbyte verändern müssen.

Natürlich kann man das Highbyte nicht bis in alles Ewigkeit erhöhen und somit muß auch hier wieder überprüft werden, ob nicht die Zeile durchgelaufen ist und dann alles wieder auf den Ursprungswert gesetzt werden muß.

Das war eigentlich auch schon die ganze Chose. Nächstes Mal kommt dann das horizontale Scrolling.

Frederik Holst

Assemblerlisting

```
* VERTIKALES SCROLLING

* GESCWINDIGKEIT STEHT IN PAUSE

* ZUR VERAENDERUNG DEN CMP# WERT

* ZU BEGINN DES VBI VERAENDERN...

        ORG $A300

        LDA #VBI:LO
        STA 548
        LDA #VBI:HI
        STA 549
        LDA #192
        STA $D40E
        LDA #DL:LO
        STA 560
        LDA #DL:HI
        STA 561
LOOP    JMP LOOP

DL      DFB 112,112,112
        DFB 2+64+32
TX      DFW SCROLL
        DFB 2+64
TX2     DFW SCROLL2
        DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
        DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
        DFB 2,2
        DFB 65
        DFW DL

VBI     INC PAUSE
        LDA PAUSE
        CMP #3
        BNE END
        LDA #0
        STA PAUSE
        INC DATA
        LDA DATA
        CMP #8
        BNE CONT
        LDA #0
        STA DATA
        INC TX+1
        INC TX2+1
        LDA TX+1
        CMP #$AE
        BNE W1
        LDA #$AD
        STA TX+1
W1      LDA TX2+1
        CMP #$AF
        BNE CONT
        LDA #$AE
        STA TX2+1
        LDA #0
        STA DATA
CONT    STA $D405
END     JMP $E462

DATA    DFB 0
PAUSE   DFB 0

        ORG $AD00

SCROLL  ASC %              LOADING              %

        ORG $AE00

SCROLL2 ASC %              LOADING              %
```

ATARI magazin - Basic Kurs - ATARI magazin

Herzlich willkommen zum "programmieren leichtgemacht ".

Heute werden wir uns damit beschäftigen, wie wir die eingebenen Daten auch abspeichern und laden können.

Das nebenstehende Listing wurde nun mit dem jetzigen Teil noch einmal vervollständigt. Die Änderungen sind hier im Text genau beschrieben. So, nun aber genug der langen Vorrede und ab zum Eingemachten.

Wie gesagt, heute werden wir uns mit dem Abspeichern und laden beschäftigen. Das ganze erledigen wir eigendlich mit dem "OPEN"-Befehl, den wir ja schon einmal angesprochen haben. Da wir aber auch einen Dateinamen bestimmen möchten, müssen wir hier auch Variablen verwenden.

In Zeile 1014 geben wir dem Computer den Auftrag, wenn man im Menü "DATEI" die Tastenkombination >CONTROL & F< drückt, eine Datei zu "öffnen". Bis jetzt war es so, daß der Dateiname im Programm fest eingestellt war. Um dieses zu ändern, haben wir noch einmal diesen Menüpunkt um die Eingabe des Dateinamen erweitert.

In Zeile 1300 beginnt die erste Änderung dieser Ausgabe. Der "POSITION"-Befehl sagt dem Computer, wo er den Cursor hinsetzen soll, um die ATASCII-Zeichen auf den Bildschirm zu drucken.

Den Printbefehl haben wir ja nun schon ausführlich besprochen. In diesem Falle schreibt der die ATASCII-Zeichen auf den Bildschirm, die in den Anführunszeichen stehen.

In Zeile 1303 kommt der bekannte "DIM"-Befehl wieder vor, der eine Variable "DIMensioniert". Wir geben dem Computer also mit diesem Befehl bekannt, daß die Variable "NAME$" 20 Zeichen lang sein darf.

In der Zeile 1307 schließen wir den eventuell noch offenen Kanal #1 mit dem Befehl "CLOSE #1", um dann den Kanal neu mit "OPEN #1,4,0,NAME$" zu öffnen.

Dies mag jetzt für den einen oder anderen sehr verwirrend klingen; erst den Kanal schließen, um ihn dann wieder zu öffnen? Ja, denn der Kanal MUß geschlossen sein, damit nicht alles gleichzeitig über den einen Kanal läuft. Dies währe eventuell für Multitasking sehr praktisch ?!?!?! Aber nun wieder Scherz beiseite und weiter im Text.

Mit dem Befehl "INPUT 1#;A$" lesen wir die Variable "A$" aus Kanal #1.

Um noch einmal den "OPEN"-Befehl auseinander zu nehmen, nehme ich einfach gleich den nahestehnden aus dem Programm.

"OPEN #1,4,0,NAME$"

OPEN -> engl. Wort für öffnen/öffne

-> entspricht dem Wort "Kanal"

1 -> in diesem Falle Kanal 1

4 -> die 4 steht für lesen, während die "8" für schreiben steht

NAME$-> der Name der Variable "NAME$"

Das gleiche geschieht auch ab Zeile 9000, nur, daß der Wert (CODE) in diesem Falle auf "8", also schreiben steht.

So, nun wünsche ich Euch noch viel Spaß beim abtippen. Eventuell findet Ihr diesen Teil auch wieder auf der neuen "DISK-Line", die ich an dieser Stelle einmal LOBEN muß.

Ich, der jetzt selbst ein Magazin für "OS/2" auf den Markt gebracht habe, sehe, wieviel Arbeit dahinter steckt so etwas auf die Beine zu stellen.

Und wenn man dann noch sieht, wie super dieses Magazin aufgemacht ist, muß man einfach mal ein Lob ausprechen. Also Thorsten, mach weiter so.

So, und nun noch viel Spaß mit dieser Ausgabe des ATARI-magazins,

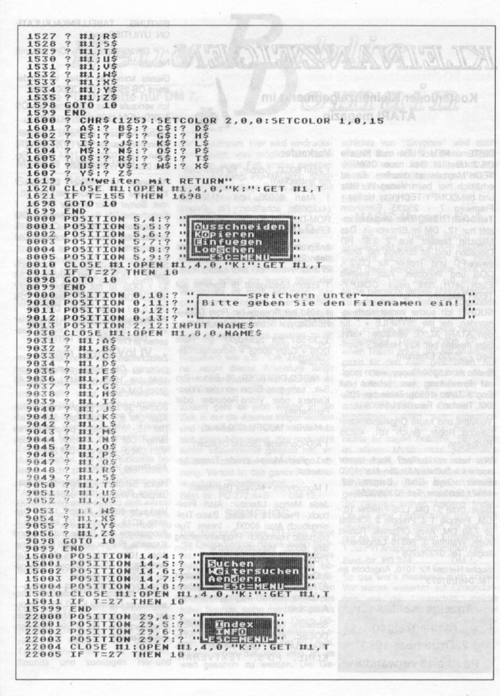
wünscht Euch Kay Hallies

Listing zum Basic Kurs

```
0 DIM NAME$(20)
10 ? CHR$(125)
15 POKE 752,25
20 SETCOLOR 2,7,1:SETCOLOR 1,0,10
30 POSITION 0,0
35 ? "            ATARI-Texter1.0            "
40 POSITION 0,1
45 ? "                                       "
50 POSITION 0,2
55 ? "Datei Bearbeiten Suchen           Hilfe"
60 POSITION 0,3
65 ? "                                       "
70 POSITION 0,4
75 ? "(C)'94 by W.Raetz&COMPY-TECH/Kay Hallies"
80 POSITION 0,5
85 ? "                                       "
86 POSITION 10,8:? "┌─────────────────┐"
87 POSITION 10,9:? "│Speziell fuer das│"
88 POSITION 10,10:? "│                 │"
89 POSITION 10,11:? "│  ATARI-magazin  │"
90 POSITION 10,12:? "│ Verlag W. Raetz │"
91 POSITION 10,13:? "└─────────────────┘"
```

```
100 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
101 IF T=4 THEN GOTO 1000:REM D
102 IF T=2 THEN GOTO 8000:REM B
103 IF T=19 THEN GOTO 15000:REM A
105 IF T=8 THEN GOTO 22000:REM H
110 GOTO 100
120 END
1000 POSITION 0,4
1001 ? "                    ":POSITION 0,5
1002 ? " Neu                ":POSITION 0,6
1003 ? " Oeffnen...         ":POSITION 0,7
1004 ? " Schliessen         ":POSITION 0,8
1005 ? " Speichern          ":POSITION 0,9
1006 ? " Speichern Unter    ":POSITION 0,10
1007 ? " Drucken            ":POSITION 0,11
1008 ? " Seitenansicht      ":POSITION 0,12
1009 ? " Beenden            ":POSITION 0,13
1010 ? "      ESC=MENU      "
1011 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
1012 IF T=27 THEN 10
1013 IF T=14 THEN 1100
1014 IF T=6 THEN GOTO 1300
1015 IF T=19 THEN GOTO 1400
1016 IF T=16 THEN GOTO 1500
1017 IF T=21 THEN GOTO 9000
1018 IF T=4 THEN GOTO 1200
1019 IF T=20 THEN GOTO 1600
1020 IF T=2 THEN ? CHR$(125):POKE 752,0:END
1046 END
1098 GOTO 1011
1099 END
1100 CLR :DIM NAME$(20):SETCOLOR 2,0,0:? CHR$(125):POSITION
0,0:IF NAME$="" THEN NAME$="D:UNBENANN.T":? NAME$
1101 DIM A$(80),B$(80),C$(80),D$(80)
1102 DIM E$(80),F$(80),G$(80),H$(80)
1103 DIM I$(80),J$(80),K$(80),L$(80)
1104 DIM M$(80),N$(80),O$(80),P$(80)
1105 DIM Q$(80),R$(80),S$(80),T$(80)
1106 DIM U$(80),V$(80),W$(80),X$(80)
1107 DIM Y$(80),Z$(80)
1120 INPUT A$
1121 INPUT B$
1122 INPUT C$
1123 INPUT D$
1124 INPUT E$
1125 INPUT F$
1126 INPUT G$
1127 INPUT H$
1128 INPUT I$
1129 INPUT J$
1130 INPUT K$
1131 INPUT L$
1132 INPUT M$
1133 INPUT N$
1134 INPUT O$
1135 INPUT P$
1136 INPUT Q$
1137 INPUT R$
1138 INPUT S$
1139 INPUT T$
1140 INPUT U$
1141 INPUT V$
1142 INPUT W$
1143 INPUT X$
1144 INPUT Y$
1145 INPUT Z$
1198 GOTO 10
1199 END
1200 LPRINT A$
1201 LPRINT B$
1202 LPRINT C$
1203 LPRINT D$
1204 LPRINT E$
1205 LPRINT F$
1206 LPRINT G$
1207 LPRINT H$
1208 LPRINT I$
1209 LPRINT J$
1210 LPRINT K$
1211 LPRINT L$
1212 LPRINT M$
1213 LPRINT N$
1214 LPRINT O$
1215 LPRINT P$
```

```
1216 LPRINT Q$
1217 LPRINT R$
1218 LPRINT S$
1219 LPRINT T$
1220 LPRINT U$
1221 LPRINT V$
1222 LPRINT W$
1223 LPRINT X$
1224 LPRINT Y$
1225 LPRINT Z$
1226 SOUND 0,121,10,8
1227 FOR I=1 TO 10:NEXT I:SOUND 0,0,0,0:FOR I=1 TO 10:NEXT I
1228 GOTO 10
1298 GOTO 10
1299 END
1300 POSITION 0,10:? "┌──────────────────────────────────────┐
":CLR
1301 POSITION 0,11:? "|Bitte geben Sie den Filenamen ein !  |
"
1302 POSITION 0,12:? "|                                      |
"
1303 POSITION 0,13:? "└──────────────────────────────────────┘
":DIM NAME$(20)
1304 POSITION 2,12:INPUT NAME$
1307 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,NAME$
1308 DIM P$(80),Q$(80),R$(80),S$(80),T$(80),U$(80),V$(80),W$
(80),X$(80),Y$(80),Z$(80)
1309 DIM A$(80),B$(80),C$(80),D$(80),E$(80),F$(80),G$(80),H$
(80),I$(80),J$(80),K$(80),L$(80),M$(80),N$(80),O$(80)
1310 INPUT #1;A$
1311 INPUT #1;B$
1312 INPUT #1;C$
1313 INPUT #1;D$
1314 INPUT #1;E$
1315 INPUT #1;F$
1316 INPUT #1;G$
1317 INPUT #1;H$
1318 INPUT #1;I$
1319 INPUT #1;J$
1320 INPUT #1;K$
1321 INPUT #1;L$
1322 INPUT #1;M$
1323 INPUT #1;N$
1324 INPUT #1;O$
1325 INPUT #1;P$
1326 INPUT #1;Q$
1327 INPUT #1;R$
1328 INPUT #1;S$
1329 INPUT #1;T$
1330 INPUT #1;U$
1331 INPUT #1;V$
1332 INPUT #1;W$
1333 INPUT #1;X$
1334 INPUT #1;Y$
1335 INPUT #1;Z$
1398 GOTO 10
1399 END
1400 CLR
1498 GOTO 10
1499 END
1500 CLOSE #1:OPEN #1,8,0,NAME$
1510 ? #1;A$
1511 ? #1;B$
1512 ? #1;C$
1513 ? #1;D$
1514 ? #1;E$
1515 ? #1;F$
1516 ? #1;G$
1517 ? #1;H$
1518 ? #1;I$
1519 ? #1;J$
1520 ? #1;K$
1521 ? #1;L$
1522 ? #1;M$
1523 ? #1;N$
1524 ? #1;O$
1525 ? #1;P$
1526 ? #1;Q$
```



```
1527 ? #1;R$
1528 ? #1;S$
1529 ? #1;T$
1530 ? #1;U$
1531 ? #1;V$
1532 ? #1;W$
1533 ? #1;X$
1534 ? #1;Y$
1535 ? #1;Z$
1598 GOTO 10
1599 END
1600 ? CHR$(125):SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,15
1601 ? A$:? B$:? C$:? D$
1602 ? E$:? F$:? G$:? H$
1603 ? I$:? J$:? K$:? L$
1604 ? M$:? N$:? O$:? P$
1605 ? Q$:? R$:? S$:? T$
1606 ? U$:? V$:? W$:? X$
1607 ? Y$:? Z$
1619 ?,"weiter mit RETURN"
1620 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
1621 IF T=155 THEN 1698
1698 GOTO 10
1699 END
8000 POSITION 5,4:? "                 "
8001 POSITION 5,5:? " Ausschneiden    "
8002 POSITION 5,6:? " Kopieren        "
8003 POSITION 5,7:? " Einfuegen       "
8004 POSITION 5,8:? " Loeschen        "
8005 POSITION 5,9:? "    ESC=MENU     "
8010 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
8011 IF T=27 THEN 10
8098 GOTO 10
8099 END
9000 POSITION 0,10:? "       speichern unter        "
9010 POSITION 0,11:? " Bitte geben Sie den Filenamen ein! "
9011 POSITION 0,12:? "                              "
9012 POSITION 0,13:? "                              "
9013 POSITION 2,12:INPUT NAME$
9030 CLOSE #1:OPEN #1,8,0,NAME$
9031 ? #1;A$
9032 ? #1,B$
9033 ? #1,C$
9034 ? #1,D$
9035 ? #1,E$
9036 ? #1,F$
9037 ? #1,G$
9038 ? #1,H$
9039 ? #1,I$
9040 ? #1,J$
9041 ? #1,K$
9042 ? #1,L$
9043 ? #1,M$
9044 ? #1,N$
9045 ? #1,O$
9046 ? #1,P$
9047 ? #1,Q$
9048 ? #1,R$
9049 ? #1,S$
9050 ? #1,T$
9051 ? #1,U$
9052 ? #1,V$
9053 ? #1,W$
9054 ? #1,X$
9055 ? #1,Y$
9056 ? #1,Z$
9098 GOTO 10
9099 END
15000 POSITION 14,4:? "                 "
15001 POSITION 14,5:? " Suchen          "
15002 POSITION 14,6:? " Weitersuchen    "
15003 POSITION 14,7:? " Aendern         "
15004 POSITION 14,8:? "    ESC=MENU     "
15010 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
15011 IF T=27 THEN 10
15999 END
22000 POSITION 29,4:? "          "
22001 POSITION 29,5:? "  Index   "
22002 POSITION 29,6:? "  INFO    "
22003 POSITION 29,7:? " ESC=MENU "
22004 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
22005 IF T=27 THEN 10
```

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin



BIETE ... NEU !!! Ein muß für alle OS/2 User !!! Das neue COMPY-TECH*Magazin ist draußen. Es ist erhältlich hier beim Verlag W. Rätz und bei COMPY-TECH/Kay Hallies - Flamweg 7 - 25335 Elmshorn Tel.:04121 /10989 Das Magazin kostet nur 12,- DM im Einzelpreis. Das Magazin besteht aus 2 3.5" HD Disketten und ist randvoll mit Shareware/PD und Treiber für OS/2 , DOS und Windows. Also bestellt Euch jetzt das neue COMPY-TECH*Magazin.

SUCHE! Ich suche immer noch jemanden, der mir "SYNFILE + " für den ATARI XL/XE verkaufen kann. Bitte melden bei: Kay Hallies - Flamweg 7 -25335 Elmshorn

Suche Atari 1050-Floppy, wenn mögl. mit Erweiterung (am liebsten mit Engl's Turbo 1050). Zahle bis 200,-DM, Telefon + Fax: 0231/5860511.

Verkaufe und kaufe Originalsoftware! Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

Wer kann mir helfen? Noch immer suche ich Software für den Atari 1020 Plotter. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel. 03338/3250

Biete: Drag 5,- DM, LDS-Freezer 10,-DM, Preppie 1 & Preppie 2 (Oldies) je 7,50 DM. Alles Originale. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel. 07376/708

Suche Netzteil für 1010, Angebote an Tel. 0461/91673

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen
2. Dezember 1994
Postkarte verwenden

Verkaufe:

1 Atari 800XL (vorber. für Rom-Disk - nur anstecken)

1 Atari 800XL mit: 1MB-Ram (4x256Kb schaltbar, Fa. Peters) ROM-Disk 512Kb Fa. Peters (20 EProms fertig gebrannt)

1 Eprom-BURNER (für alle Eproms des Types 2764, 27128, 27256, 27512)

1 Eprom-Löschgerät (6 Eproms auf einmal)

1 1050 mit Speedy (im Rom DOS + HSSCopy) + Schreibschutzschalter

1 XF551 mit SpeedyXF (im Rom DOS + Copy 2000) + Schreibschutzschalter

1 VIDEO-DIGITIZER (8 Bilder Pro Sek.; sehr gute Bilder von der Video-Kamera oder Video-Recorder oder Fernseher)

1 Mail-Box MODEM (300 Baud)

1 A/D-Converter (Sound-Digitizer)

1 Logitech-Mouse (beide Tasten beschaltet)

1 Monochrom - Monitor (Bernstein)

Jede Menge Literatur: Atari Profibuch, Peeks & Pokes, Basic-Trainingsbuch Atari 800XL - Intern, Turbo-Basic Handbuch Programmierung des 6502, Maschinsprache - kein Problem

3 Ordner Div. Anleitungen, 1 Ordner ATARI-Magazine (aktuelle Ausgaben, 1 Ordner ABBUC-Magazine (aktuelle Ausgaben)

Software: ca 400 Disketten GAMES, DOESE, ABBUC-MAGAZINE, ATARI-MAGAZINE, LAZY-FINGER, DISKLINE, PD'S, TEXTVERARBEITUNG, TABELLENKALKULATION, UTILITIES usw.

A Geräte sind 100% OK und mit Netzgerät!

Dieses komplette Paket ist mindestens ÖS 25000.- (DM 3500.-) wert.

Ich verkaufe alles zusammen um ÖS 10000.- (DM 1500.-)

Meine Adresse: Karlheinz Grabner, Steinmüllergasse 25/11/7, A-1170 Wien, Tel.: 0222/4647574 oder Firma: 0222/71170/363 DW

Hardware: 1010 kompl. DM 30,- / XC12 DM 20,- / Mouse neu DM 50,- /def. Sanyo Color Monitor DM 30,- / Scripthalter DM 3,- / Datenkabel DM 4,-/Joysticks je DM 3,- / CPC 4646 incl. Monitor 2x und div. Software DM 50,-

Software: BiboDOS mit Handbuch DM 5,- / DOS 2.5 mit Handbuch DM 3,- / DOS III mit Handbuch engl./ deutsch DM 4,- / Print Universal 1029 DM 5,- / Turbo Basic DM 10,- / Winterchallenge DM 7,- / Ultracopier V1.1/2.0 DM 10,- / div. Original Kassetten je DM 2,-

Zeitschriften: Homecomputer, Computronic, CK, Happy-computer von 1986 bis 1990 je DM 1,-, alle 46 Stück DM 40,-

Bücher: 30 Basic Programme für den Atari DM 8,- / Das Atari Spielebuch DM 10,- / Spielend programmieren lernen DM 3,50 / Quick Handbuch V2.1 DM 3,- / alle zus. DM 20,-

Alle Preise VH-Basis

Heinz Schulz, Heideland 30, 24941 Jarplund-Weding, Tel. 0461/91673

Verkaufe 800XE Floppy 1050, Datsette XC12, Drucker 102, Interface II, Programme und Spiele auf Disk und Kassette, Bücher und Atari Magazine. Alles 100% o.k. Preis V.B., Tel. 06625/8301. Bernd Mügge, Ostlandstr. 2, 36272 Niederaula.

Suche ständig Atari-Oldies auf Kassette oder Diskette für XL/XE-Computer. Angebote an: A. Magenheimer, Diehlgartenstr. 12, 67591 Wachenheim. Tel. 06243/8476.

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-
Jubiläumsangebot siehe Seite 16

PD-ECKE von Markus Rösner und Sascha Röber

Diesesmal haben wir wieder ein paar Disketten ausgegraben, bzw. neu besorgt, um Euch wieder ein breites Spektrum an neuer PD-Software bieten zu können. Ich will auch angesichts des schönen Wetters nicht eine allzulange Vorrede starten, denn die letzten Tage des Sonnenscheins sollten genutzt werden.

Futurevision Sound-Demo / A Musican Dream Demo Vol IV

Die erste Neuerscheinung ist etwas für alle Musikfans unter Euch. Auf der ersten Seite sorgt Futurevision für grafische und akkustische Untermalung. Wer die Games von Futurevision kennt, weiß, daß nette Grafiken und gute Musiken zu erwarten sind. Es macht einfach Spaß, diese Demo durchzugehen. Auf der Rückseite befinden sich zahlreiche gute Musikstücke, die mit dem Musikprogramm "A Musican Dream" erstellt wurden. Dieses Programm befand sich einmal vor Urzeiten auf einem CSM-Magazin, zählt aber auch heute noch zu einem der besseren Programme, wie Ihr auch unschwer an den Musikstücken hören könnt.

Best.-Nr. PD 270 DM 7,-

COOL EMOTION DEMO

Zwar nicht mehr ganz so aktuell, aber sicherlich sind immer noch viele nicht im Besitz dieser Demo. Sie bietet in vielen mal kleineren, mal größeren Teilen sehr vieles an Effekten, Sounds und sonstigen Hör-und Sehattraktionen. Hier wird eindrucksvoll gezeigt, was möglich ist. Sollte man auf jeden Fall einmal gesehen haben. Achtung: PD-MAGazin Abonnenten haben diese Demo bereits mit der Ausgabe 4/94 erhalten.

Best.-Nr. PD 271 DM 7,-

SMUFFIES WORLD

Sawfish-Software haben nicht nur diese Spieledisketten erstellt, sondern auch dieses tolle Garfikadventure. Es ist zwar schon ein wenig älter, der Wortschatz ist nicht allzugroß, das ganze ist in Englisch, aber trotzdem macht es ein wenig Spaß, dieses Adventure zu spielen. Nur sind die Teile, in denen nichts passiert zu oft gestreut, an die Qualität von PD-Klassikern wie z.B. "Die Zeitmaschine" reicht dieses Adventure lange nicht heran, aber es ist toll, daß es mal wieder ein Adventure gibt.

Zudem geht es jetzt wieder in die Zeit, in der die Abende länger werden und da freut man sich, wenn man sich eines Adventures, das man nicht schon tausendemal gespielt hat, erquicken kann. Die Grafik ist in Ordnung. Verteilt ist das ganze Adventure auf drei Diskettenseiten.

Best.-Nr. PD 272 A+B DM 12,-

SISYPHOS

Der Abschluß dieser PD-Ecke bietet die Demo-Version dieses tollen Spieles. Im großen und ganzen könnte man es als Kistenschiebespiel bezeichnen, da es aber supertoll aufgemacht ist von der Grafik her, den Animationen, den Gimmicks und des tollen Sounds, sollte man sich dieses Spiel unbedingt zulegen. Diese Demoversion bietet vier spielbare Levels, die Orginalversion hat 50 Level. Alleine schon das tolle Intro ist es wert gesehen zu werden. Die Geschichte von "Sisyphos" wird auch erzählt, also nicht von diesem Spiel, sondern von... Aber laßt Euch am besten einmal überraschen, es ist sehr lohnenswert!

Best.-Nr. PD 273 DM 7,-

MASIC-Magazin Nr. 1

Da wir das Thema Sound zum Schwerpunkt dieses ATARI magazins gemacht haben, wollen wir Ihnen auch diese Sonderausgabe nicht vorenthalten. Uwe Jacob hat sich die Mühe gemacht dieses Masic-Magazin zu schreiben. Er hat uns folgendes geschrieben:

Hier sind sie wieder, meine neuesten Kunstwerke. Diesmal habe ich mir einen Traum erfüllt und ein Musikmagazin für den Atari geschaffen. Auf einer Diskettenseite gibt es Musik und Informationen, rund um die Musikprogrammiersprache MASIC und andere interessante Sachen. Das Programm erklärt sich eigentlich selbst, so daß ich zur Bedienung nichts zu sagen brauche. Sicherlich ist meine Musik nicht jederman's Geschmack, das soll es aber auch nicht sein. Die Musik habe ich ausschließlich zu meiner eigenen Freude geschrieben und bin nicht böse, wenn die Diskette keinen Anklang findet. Ob es eine Fortsetzung gibt, steht ebenfalls in den Sternen. Es war halt nur so eine Idee, deren Erstellung ca. 1 Jahr in Anspruch genommen hat.

Best.-Nr. PD 274 DM 7,-

So das war's diesesmal auch schon. Wir warten weiterhin auf Einsendungen aus der Leserschaft, meldet Euch einmal mit neuem PD-Stoff bei uns. Bis zur nächsten Ausgabe wünschen wir viel Spaß mit dieser PD-Software!

Hallo PD-Freunde,

willkommen bei einer neuen Oldie-Ecke. Diesmal möchte ich die PD 33 und PD 56 näher unter die Lupe nehmen.

PD 33

Auf der ersten Disk befinden sich die Sounddemos Musik-Non Stop 3+4.

Musik Non stop 3:

Diese Demo beginnt mit einem einfachen Scroller und einem einfarbigen Schriftzug. Danach lädt eine nette Musik, zu der ein Strichmänchen im Takt das Bein bewegt. Nach Drücken der Start-Taste geht es nun in ein einfaches Grafik 0 Menü, in dem man mit den Tasten A-L die Musikstücke starten kann. Im einzelnen sind es folgende Musiken:

Formula One, Short Song, Aerobics, Harmonie, drums, Sad Song 2, Big in Japan, Melody, Unknown, Flying Home, Mad World und Walnavy.

Die Musiken bewegen sich in unterschiedlichen Stilrichtungen. Da gibt es Pop, Funk und reine Drummermusik. Besonders gelungen finde ich Big in Japan und Formula One. Es gibt auch einige Stücke die mir nicht besonders gefielen, aber im großen und ganzen ist Musik non Stop 3 schon lohnenswert.

Die Soundnote liegt im Durchschnitt aller 12 Stücke so bei 65%, ist also ganz in Ordnung. Schade ist, daß während der Musiken nichts passiert. Eine kleine Grafik oder so hätte mindestens drin sein können. Das Programm benötigt im übrigen Turbo-Basic XL als Autorun.SYS-File.

Musik Non stop 4:

Auf der Rückseite der Disk befindet sich nun der nächste Teil der Musik non Stop Reihe.

Diese Demo beginnt mit einem einfachen sich nach und nach aufbauenden Grafik 2 Schriftzug und einer sehr schönen Musik.

Auch hier geht es mit Start ins Menü, das sich etwas verändert hat. Ein großer DLI- gesteuerter Balken schwebt auf dem Bildschirm von links nach rechts und wieder zurück. Im oberen Bildschirmabschnitt wandert dann noch eine 4 in der Gegend 'rum, und der Computer piepst im Takt ihrer Bewegungen (nerviger Effekt!).

Von diesem Menü aus kann man nun 8 Musiken auswählen, von denen 3 gut und 2 sehr gut zu gefallen wußten. Die anderen drei kann man entweder ignorieren oder als gerade noch hörbar durchgehen lassen. Am besten gefällt mit hier die Musik just for Fun. Echt fetzig. Obwohl 3 der Musiken nur so um 35% in der Wertung liegen, kommt der Durchschnitt aller Musiken immer noch auf 63%, was sehr viel über die Qualität der anderen Stücke aussagt.

Fazit: Da sich die Turbo-Basic-Musiken ohne Probleme in eigene Programme übernehmen lassen, kann ich diese Disk nur empfehlen. Wer nur mal gerne Musik aus dem Computer hört kann sich diese Disk aber ebenfalls zulegen, denn es sind wirklich echte Ohrwürmer dabei, die nicht in jeder normalen Demo auftauchen. Leider bekommt man im vierten Teil von Musik non Stop wieder nur einen dunklen Bildschirm während der Musiken geliefert. Aber Musik non Stop soll ja durch die Klänge wirken und bei einer Gesamtwertung von 64% kann ich sagen, daß dieses Ziel erreicht wurde. Buy it!

Best. Nr. PD 33 7,- DM

Phönix PD/Stone Mine

Auf dieser PD befinden sich zwei Programme, die ich einer gerechten Bewertung unterziehen möchte.

Phönix

Zuerst wäre da das Weltraumballergame Phönix. Dieses Spiel wurde mit der Arcade-Maschine von Broderbound geschrieben und ist leider nicht so toll geworden.

Die Gegner sind zwar mehrfarbig und sogar etwas animiert, doch es sind immer die selben. Von Abwechslung keine Spur. Außerdem sind die Sprites recht klein, Musik nicht vorhanden und Soundeffekte sehr spärlich verteilt.

Doch mit all diesen kleinen Nachteilen könnte man leben, wenn das Spiel nicht so unglaublich unfair wäre. Ich bin nie über die dritte Angriffswelle hinausgekommen. Dabei schaffe ich bei Galaxian mühelos die 15te Welle. Dieses Spiel kann also kein Hit sein, oder??

****

Grafik 6

Sound 4

Motivation 5

Gesamt 5

****

Stone Mine

Hier gilt es, verlorene Diamanten in einem Höhlenlabyrinth einzusammeln. So etwas ist nun wirklich nicht mehr neu, deswegen lasse ich die Story mal beiseite und fange gleich mit dem Test an.

Die Grafik: Oh Oh, einfachste Zeichensatzgrafik mit null Scrolling und rien Animation. Der Sound: Oh Oh, nur einfaches Basic-gepiepse. Die Motivation: Oh Oh, so etwas hätte vor 10 Jahren gefallen, aber heute??? Positiv: Die High-Score Liste ist abspeicherbar. Nun ja, nicht gerade ein Top-Hit. Also, hier kommt die Wertung von 1-10.

****

*Grafik 3 *

*Sound 1 *

*Motivation 2 *

*Gesamt 2 *

****

Wer sich Phönix trotz des viel zu hohen Schwierigkeitsgrades mal genauer ansehen möchte, sollte diese Bestellnummer kennen:

Best.-Nr. PD 56 7,- DM

Aktuelle Produktinformationen

PD-MAG 6/94

Es ist mal wieder soweit! Das funkelnagelneue Power per Post PD-Mag wartet auf seine Leser. Auch in dieser Ausgabe bietet das Magazin Informationen und Testberichte im gewohnten Umfang von rund 100 Bildschirmseiten. Wieder mußten sich 5 PD-Disketten und das kommerzielle Spiel Laser Robot im unerbitterlichen Test behaupten.

Im Hardwaretest wurde das neue Protronic-Multipad 3 bis zur Grenze seiner Belastbarkeit gequält, und natürlich sind auch Rubriken wie die Top-Ten und ein neuer Programmierwettbewerb dabei. Neu ist der Assemblerkurs, der freundlicherweise von meinem guten Freund Heiko Bornhost geführt wird. Doch was wäre das PD-mag ohne den üblichen Berg an Spitzen-PD-Soft ?



Ich möchte gar nicht an so etwas denken, deshalb habe ich diesmal folgende Programme für alle treuen PD-Mag Abonennten zusammengepackt:

CSM-Editor: Der immer vorhandene Texteditor

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Fun: Ein Malprogramm der Extraklasse. Alle wichtigen Funktionen wie Kreise, Quadrate, Sprühdose und unterschiedliche Spiegelungen sind vorhanden.

Bacteria: Versuche die Bakterien zu vernichten!

Twocopy: Kopierprogramm für 2 Floppys!

Rolling: Baue die Pipeline bis auf, daß die Kugel bis zum Ziel kommt.

ZZauber: Ein leistungsstarker Zeichensatzeditor

Quartett: Eine Musikdemo mit 4 Melodien

Dummy: Noch ein Musikstück

M02+M05: Zwei tolle Turbo-Basic Musiken.

Dann haben wir noch die **The Miracle Demo**, die eine ganze Diskseite in Anspruch nimmt und den **130XE+ Macro-Assembler**, den wohl besten Assembler im PD-Bereich.

Wie Ihr seht, habe ich auch in dieser Ausgabe darauf geachtet, daß für jeden Geschmack etwas dabei ist. Wer das PD-Mag noch nicht kennt oder noch nicht fest abonniert hat, sollte jetzt schnell bestellen, denn wer sich diese Ausgabe entgehen läßt ist selbst dran Schuld! Bestellt noch heute Euer PD-Mag für nur 12,- DM oder gleich das Abo 3-Ausgaben-Abo für nur 25,- DM. Es lohnt sich!

Best.-Nr. PDM 694 DM 12,-

Bitte beachten Sie auch unser günstiges Angebot auf der Seite 52

SYZYGY 6/94

Jahau, ein kleines Jubiläum bahnt sicht an. Dies ist die letzte Ausgabe des ersten Jahrgangs, d.h. mit der



nächsten Ausgabe gibt es etwas zu feiern. Wir haben beschlossen, uns nicht mehr von irgendwelchen Möchtegern-Kritikern beeinflussen zu lassen, sondern hören nur noch auf Kritiken von unseren Lesern und Fans. Denn das SYZYGY ist ja ein Magazin von Freaks für Freaks und solche, die es werden wollen.

Im vergangenen Jahr haben wir ja richtig Kultstatus erreicht, trotz einiger Mängel, die bei der letzten Ausgabe auftraten. Aber durch immenses Sekunden-Timeplaning sind wir diesesmal diesem Mangel aus dem Weg gegangen und haben für Euch wieder einiges an interessantem Lesestoff zusammengetragen.

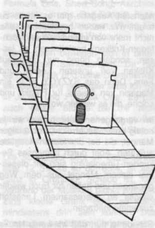
Schade ist nur, daß wir wenig Neues zu berichten haben, da die XL/XE-Szene so langsam abstirbt. Es gibt keine Neuheiten aus England, keine aus Polen, keine aus Holland und keine aus Deutschland. Als einzige wirkliche Neuheit können wir Euch höchstens noch "T-34 The Battle" vorstellen, falls dieses Spiel es noch vor Redaktionsschluß schafft, hier bei uns einzutreffen.

Wir werden sehen, wie gut sich die

Szene Richtung Weihnachten erholt, dies könnt Ihr dann in der nächsten Ausgabe des SYZYGY nachlesen. Bis dahin vergnügt Euch mal mit dieser Ausgabe, in der es übrigens keinen Wettbewerb geben wird, denn wir sehen nicht mehr ein, irgendwelche Preise auszuschreiben und dann weniger Einsender wie Preise zu haben, da wird das Ganze doch nicht mehr interessant.

Wettbewerbe wird es erst wieder geben, wenn das Leserinteresse steigt, also wir mit mehr Lesereinsendungen rechnen können. Bis dahin wünschen wir Euch viel Spaß und checkt das SYZYGY unbedingt einmal an. Wir werden wahrscheinlich nicht umsonst von den führenden Köpfen der Szene als das Flagschiff der Diskettenmagazine gehandelt. Adios.

Best.-Nr. AT 314 DM 9,-



DISK-LINE 31

Hallo ComputATARIaner! Trotz des Sommerlochs gibt es wieder eine Menge Software auf der DISK-LINE aus allen Bereichen:

Beim Spiel **MAGISCHE KUGELN** ist Köpfchen gefragt! Es gilt, Kugeln nach einer bestimmten Reihenfolge zu ordnen, was ganz schön knifflig werden kann.

Wem mehr Action lieber ist, sollte **ELEKTRO ERICH** helfen, lästige Elektronen aus seinen Leiterbahnen zu vertreiben. Dabei kann er einen Hammer zur Hilfe nehmen, muß aber auch gegen die Zeit ankämpfen.

Als drittes Spiel gibt es **ENDE GUT - ALLES GUT**, wieder ein Strategiespiel, diesmal mit Zahlen, das aber sogar einen komfortablen Pfeil-Cursor besitzt!

Die **TACF-DEMO NR. 2** zeigt viel Animation und farbige DLIs auf dem Bildschirm, dazu läuft eine gute, bekannte Musik, also wieder etwas Aufregendes für Augen und Ohren.

Hektischer ist hingegen das Spiel **BLAST**, wo man wieder gegen feindliche Außerirdische, ein UFO mit Schutzschirm und gegen gefährliche Raketen antreten muß.

Außerdem gibt es noch Bilder mit **DUMMEN SPRUECHEN FUER GESCHEITE** zu bestaunen - natürlich kann man diese bei Gelegenheit auch selbst verwenden!

ACHTUNG! Es werden wieder dringend Programme gesucht! Nicht lange überlegen, sondern programmieren!!!

Best.-Nr. AT 315 DM 10,-

QUICKmagazin 15

Endlich ist es wieder soweit. Ein neues QUICKmagazin steht ins Haus, das QUICK-Programmieren und solchen die es werden wollen, wertvolle Hinweise gibt, um schneller zum Erfolg zu kommen.

In dieser Ausgabe gibt es zum Beispiel:

- Eine Hardcopy-Routine für HP Deskjet und Laserjet Drucker (man kann dabei auch in ein File drucken und somit XL-Grafiken an anderen Computern ausdrucken).

- Eine weitere Folge von Rainer Caspary's Packer-Serie.

- Eine Library zum Umrechnen von Winkelangaben im Grad-Format in Neugrad, Bogenmaß und Grad-Minute-Sekunde und umgekehrt.

- Tips & Tricks

- und vieles mehr

Best.-Nr. AT 316 DM 9,-

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Doch was nicht fehlen darf sind die Burgen, die über alles thronen, und in denen sich das eigentliche Leben dieser Zeit abspielt. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Burgherren, nennen wir ihn einfach Adalmar, der sich in den Kopf gesetzt hat vom König zum Ritter geschlagen zu werden. Doch kann nicht jeder dahergelaufene Trottel, nur weil er eine Burg besitzt, zum Ritter geschlagen werden.



GAMES

Nein der König wählt nur die klügsten, kampferprobtesten und trinkfestesten Männer aus der riesigen Schar von Bewerbern aus, um sie dann zum Ritter zu schlagen. Aber kommen wir nun zur Sache. Wie können Sie es jetzt schaffen den König dazu zu bringen, daß er Sie zum Ritter schlägt?

Es gibt nur einen Weg dahin. Sie müssen die Gunst und Anerkennung des Königs erlangen. Das können Sie wiederum durch verschiedene Tätigkeiten, zum Beispiel indem Sie Ihre friedfertigen Nachbarn unterwerfen, deren Burgen ausrauben oder eventuell sogar zerstören.

Sie können natürlich auch Feste veranstalten, zu denen Sie den König einladen. Positiv wirkt sich auch aus, wenn sie erfolgreich an Turnieren teilnehmen, und eine weitere Möglichkeit ist eine holde Maid aus den Klauen eines lüsternen Raubritters oder runzlichen Drachen zu befreien.

All diese Dinge lassen den König natürlich aufhorchen, wenn ihm davon berichtet wird.

Also kurz gesagt, wenn Sie es schaffen sollten beim König 100 Pluspunkte zu bekommen, ist dieser gewillt Sie zum Ritter zu schlagen, was das eigentliche Ziel dieses Spieles ist.

Damit Sie aber nicht die Katze im Sack kaufen hier noch ein paar Features des Programmes:

- komplexes Strategiespiel
- verschiedene Actionsequenzen
- viel Musik
- Digisounds
- stimmungsvolle Grafiken & Animationen
- benutzerfreundliche Windowtechnik
- Steuerung komplett per Joystick
- Ramdisk-Unterstützung
- abspeicherbarer Spielstand

So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.

Best.-Nr. AT 317 DM 29,-

Achtung: Adalmar wird erst Ende November ausgeliefert. Wir wollten Ihnen aber nicht die Möglichkeit nehmen, sich dieses Programm als Treueprogramm bei Ihrer Verlängerung aussuchen zu können. Daher haben wir es jetzt schon einmal kurz vorgestellt.

WASEO Grafinoptikum

Hallo Computerfreunde! Jetzt gibt es wieder eine neue Diskette von WASEO, das WASEO-GRAFINOPTIKUM, mit drei tollen Anwenderprogrammen, die man praktisch immer gut gebrauchen kann:

DER TEXTSKALIERER kann Texte mit Buchstaben in beliebiger Größe und Breite in ein Graphics 9, 10, 11 und 15-Bild schreiben, und das Besondere daran ist, daß diese platzsparend gezeichnet werden, so daß z.B. in ein Graphics-15-Bild in eine Zeile bei kleinster Größe nicht wie üblich nur 20 Buchstaben, sondern gleich das Doppelte, also 40 Stück passen. So ist das natürlich auch bei den anderen Grafikstufen! Auch eine Hoppla-(Undo) Funktion ist eingebaut, Abspeicher- und Lademöglichkeiten in verschiedenen Formaten ist selbstverständlich, und auch der Regenbogeneffekt ist einsetzbar!

Das zweite Programm ist der **GIAZ** (Grafik in ATARI-Zeichen)-Konverter, mit dem es möglich ist, einen Ausschnitt aus einem beliebigen Graphics-8-Bild in ATARI-Grafikzeichen und wieder zurück umzuwandeln. Solche Bilder haben die großen Vorteile, daß sie schnell aufgebaut werden und man sie problemlos mit einem Text versehen kann. Dabei wird sogar ein Basic-Programm mitgeliefert, mit dem man die Grafikzeichenbilder laden und in eigene Programme einbauen kann!

Als drittes findet man den **SYMMETRIKER**, mit dem man schöne, symmetrische Muster in Graphics 10 nach einer Vielzahl von Einstellungen beliebig erstellen kann. Dabei kann man sogar einen Teil des Bildes weglöschen und hat dann gleich einen guten Rahmen für sein Titelbild! Aber auch für Grafikdemos und anderes sind diese Bilder sehr gut geeignet! Natürlich wurde auch hier an verschiedene Abspreicherformate und eine Farbscrollfunktion gedacht!

Also wieder drei sehr nützliche Programme, die jeder Programmierer gut gebrauchen kann; dabei so unkompliziert und anwenderfreundlich wie möglich, so daß man nicht lange die Bedienungsanleitung studieren muß, sondern praktisch gleich loslegen kann! Überzeugen Sie sich am besten gleich selbst davon!!!

Best.-Nr. AT 318 DM 24,-

WICHTIG

Folgende neue Programme finden Sie auch auf der Verlängerungsliste für die Treueprogamme (Termin 15. November beachten).

Adalmar

WASEO-Grafinoptikum

HUNTER

Mehr dazu im beigelegten Umschlag.

Hunter

Dieses kleine Ballerspiel wurde von Condor-Soft entwickelt. In diesem Spiel wird viel mit guten Playern, sehr guter Grafik und tollen Sounds gearbeitet. Das Spiel selber ist schnell zu begreifen und liefert trotzdem viel Spielespaß. Ich denke es wird jedem User gefallen.



Du bist ein Jäger, ohne Hund und ohne Fernglas, aber deine Flinte hast du bei Dir. Du streifst durch Dein Revier. Es ist nicht mehr weit bis zur großen Lichtung. Plötzlich springen Tiere aus der rechten Seite des Waldes. Du denkst nicht lange, sondern reißt die Flinte hoch und beginnst zu schießen. Nach dem Motto: " Was den linken Waldrand erreicht hat eine kugelsichere Weste an, oder?"

Das Spiel besitzt 4 Optionen, die man wie folgt anwählen kann:

Taste 1: damit wählt man die Anzahl der Schüsse (80;160;240)

Taste 2: damit verstellt man die Schwierigkeitsstufen (1: leicht; 2; 3; 4: schwer, am Anfang nur 1 möglich)

Taste 3: damit kann man den Sound ein- oder ausschalten

Taste 4: damit kann man zwischen Maus und Joystick umschalten.

Sind alle Einstellungen vorgenommen, drücken Sie RETURN und das Hauptprogramm wird geladen.

Jetzt beginnt der Ernst des Lebens, die Flinte ist geladen und das Zielkreuz im Zielgebiet.

Erreicht man 100 Punkte hat man seine Aufgabe erfüllt und kann sich dem höherem Level stellen, oder die Schuß sind alle und das Spiel ist aus tragischen Gründen zu Ende.

Ich wünsche Euch viel Spaß und immer eine Patrone im Lauf.

Anmerkung von PPP: Da wir hier in der Redaktion alles Tierliebhaber sind, würden wir es begrüßen, wenn sich die Programmierer auf andere Ideen stürzen würden, als auf Tiere (Menschen) im Wald zu schießen.

Best.-Nr. AT 319 DM 15,-

Kennt Ihr C?

C bzw. der objektorientierte Nachfolger C++ wird von vielen Programmierern als die Sprache der Zukunft angesehen. Tatsache ist, daß heute schon die überwiegende Anzahl an neuen Applikationen in C entwickelt wird.

Im Internet haben wir einen C-Compiler für den Atari aufgespürt. Es handelt sich dabei um ein Betarelease von CC65. Der Autor ist gerade dabei, die letzten Bugfixes vorzunehmen. Das Projekt ist insbesondere für Bastler und Tüftler interessant, da die Sources mitgeliefert werden.

Aufgrund des enormen Umfangs wird das Programm auf einer PC-Diskette ausgeliefert. Auf den Atari übertragen, ergibt das 10 Disketten randvoll mit Sources, Beispielen und Dokumentation.

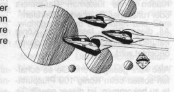
Für Anfänger ist dieses Paket jedoch vollkommen ungeeignet!

Florian Baumann

Best.-Nr. AT 320 PC 5,25" DM 7,-

STAR RAIDERS II

Das große Weltraumabenteuer findet eine Fortsetzung: Die Zukunft der Atarianischen Föderation ist in Deiner Hand, denn Chut, der böse Zylone, plant die Zerstörung des Celos IV Sternensystems, ein Sternensystem, inmitten der atarianischen Föderation. Bodenstationen wurden auf dem Planeten schon eingerichtet, jede Menge Fighter und Zerstörer fliegen auch durch die Gegend, das Ziel Deiner Mission: Befreie das Sternensystem von der Herrschaft der Zylonen, bevor sie das ganze System in ihren Besitz bringen.



Denn sollte es Chut gelingen, Dich zu besiegen, dürfte das Schicksal der Föderation besiegelt sein. Deshalb ist Obacht geboten. Du fliegst mit Deinem Gleiter über die Planetenoberfläche, der Radar warnt Dich über Feinde, anfangs nur kleine Fighter, da ist Schnelligkeit gefragt, daß Du die Gleiter ins Zielvisier bringst und zerstören kannst. Manche gehen gleich in die Luft, andere, die Du nur am Rande erwischst, stürzen langsam ab, können noch ein wenig ballern und explodieren dann.

Ein nettes, grafisches Gimmick ist das! Dann gibt es da die Bodenstationen, da ist Timing wichtig. Schalte also Dein Waffensystem um und ballere die Zylonischen Stationen ab, bevor vielleicht wieder Fighter oder Zerstörer auf Dich warten. Zerstörer sind große Raumstationen, die eine

besondere Waffesprache verstehen, allerdings schießen die oft und genau, deshalb schnell ballern. Zerstörer benötigen mindestens zwei Treffer, bevor sie in die Luft gehen!

Die Steuerung des eigenen Gleiters erfolgt durch sehr gute Art und Weise. Man kann nach links, rechts, beschleunigen und abbremsen. Aber wie es nunmal auch ist, ist alles ein wenig träge. Diese Trägheit sollte man auch mit einkalkulieren, sie steigert aber den Spielspaß, wie ich finde.

Die Grafik ist schnell animiert, die Planetenoberfläche schwirrt nur so unter einem weg, ist schön bunt und die Soundeffekte gehen in Ordnung, wogegen ich mich mit der kurzen Titelmelodie nicht so richtig anfreunden kann.

Das Spiel macht mir richtig Spaß, es ist mal etwas anderes, im Weltall herumzuschwirren und nicht nur in einer von links nach rechts scrollenden Landschaft, außerdem machen die vielen Optionen das Spiel auch ein wenig zum Denk-/Reaktionsspiel, denn welche Taste muß man jetzt drücken, um ins andere Waffensystem zu gelangen oder die Karte anzusehen?

Aber keine Angst, daran hat man sich schnell gewöhnt, da es auch nur wenige Tasten sind, die man drücken muß und in der Anleitung sind sie auch alle auf einer Seite. Das hat man also schnell intus, steigert den Spielspaß noch um einiges. Ein besonderes Lob gilt auch der umfangreichen Anleitung, mit einer netten Vorgeschichte, die schon über die Halbe Anleitung einnimmt.

Summasumarum würde ich sagen, ein Spiel das sich lohnt, angeschaut zu werden. STAR RAIDERS II kommt als Steckmodul und wenn Interesse an diesem fantastischen Spiel besteht, können wir uns auch um Teil I kümmern, Ihr braucht es nur zu sagen! Schaut es Euch ruhig einmal an, STAR RAIDERS II zieht sicherlich auch Euch in seinen Bann, ich würde sogar behaupten, daß es sich hier um das Beste neue Spiel dieser Ausgabe handelt.

Best.-Nr. ATM 11 Modul DM 29,90

POLE POSITION

Wer erinnert sich nicht gerne an die guten alten Zeiten, als in den Spielhallen ein Klotz stand, der sich POLE POSITION nannte und in dem man Formel-1 Pilot spielten konnte, das war doch genial. Eine Umsetzung für den XL/XE gab's ja auch, bzw. gibt es jetzt wieder, denn wir haben ihn wieder auftreiben können, den Klassiker unter den Rennspielen, der aber bis heute unerreicht bleibt und alle Clones überlebt hat.



Dieses Steckmodul ist zwar schon älter, aber hat noch nichts von seinem Reiz verloren. Daß man das Spiel nicht mit den neusten Spielhallengames vergleichen kann ist klar, aber meiner Meinung nach ist POLE POSITION immer noch DAS Autorennspiel, trotz dieser Pseudo-Spielhallengames.

Man hat in diesem Spiel vier Strecken, einmal kann man eine Trainingsrunde absolvieren, ganz alleine auf breiter Flur bzw. in der Strecke. Und wie im richtigen Leben muß man sich erstmal qualifizieren. Es kommt also die Qualifikationsrunde, die man überstehen sollte, um ins Rennen zu kommen, wo man drei Kurse (Schwierigkeitsgrade) zur Verfügung hat.

Man kann den Malibu Grand Prix wählen, die einfachste Strecke, den Namco Speedway für Profis oder für Vollprofis der Atari Grand Prix. Zudem kann man entscheiden, wieviel Runden man fahren will. Stößt man mit einer anderen Karre zusammen, ist das nicht weiter schlimm, solange man Zeit hat. Denn der Karren explodiert, die Zeit läuft weiter und es dauert kurz, bevor man mit einem neuen Schlitten weiterheizen kann, man muß ja auch wieder beschleunigen, was wieder Zeit kostet. Es geht also gut ab in POLE POSITION.

Die Grafik ist recht gut gelungen, die gegnerischen Autos, die Kurven. Es macht Spaß zuzuschauen und auch die Schilder am Streckenrand vorbeiflitzen zu sehen. Alt, aber gut. Die Sounds gehen in Ordnung und waren für damalige Verhältnisse sicherlich berauschend, setzen aber heutzutage keine Standarts mehr. Trotzdem, lustig sind sie immer noch.

Der Schwierigkeitsgrad kommt einem anfangs recht hoch vor, aber nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man sich an die Steuerung gewöhnt und merkt, daß man mit jeder Runde, die man so in die Weltgeschichte heizt, immer besser wird. Da der Preis auch nicht so hoch gesetzt ist, sollte man sich diesen Klassiker dringend zulegen.

Das Steckmodul gehört eigentlich in jede Sammlung, da es wirklich einmal ein etwas anderes Spiel ist, will sagen, nicht ballern oder durch die Gegend hüpfen, sondern richtig schön durch die Weltgeschichte oder über die Rennstrecke heizen.

Eine Anschaffung wert, selbst wenn man es als RK in der Diskbox hat, bietet ein Steckmodul doch eine viel bessere Alternative, denn nur durch den Verkauf solcher Klassiker können neue Games hergestellt werden, da die sich meist nicht von alleine finanzieren! Also los!

Best.-Nr. ATM 12 Modul DM 19,80

SYZYGY 5/94

Wer sich die fünfte Ausgabe dieses Diskettenmagazins genauer ansieht, dem werden einige Merkwürdigkeiten auffallen. Diese hängen offensichtlich wieder mit privaten Umständen der Autoren zusammen. Als Programmbeigabe gibt es diesmal die Demo "Muad'dib", so benannt nach dem Helden im Science-Fiction Roman "Der Wüstenplanet" von Frank Herbert, die mehrere Bildschirme mit raffinierten Effekten und Animationen enthält.

Bootet man die Diskette, sieht man zunächst nichts Neues, nach einiger Ladezeit erscheint wieder das altgewohnte Titelbild mit derselben Titelmusik und dem wieder nicht vorhandenen Scrolltext (seltsam, war nicht schon letztes Mal eine Intro in Arbeit?).

Danach wird dann, wie sonst auch, das Textleseprogramm geladen. Nun sieht man aber die Meldung, das Inhaltsverzeichnis vom Syzygy 3/94 werde geladen und oben am Bildschirmrand ist auch das Logo zu sehen, welches auch auf die Ausgabe 3/94 hinweist. Wahrscheinlich hat Markus vergessen, diese Hinweise anzupassen.

Ist alles geladen, sieht man wieder das alte Inhaltsverzeichnis mit dem grellweißen Hintergrund, wobei die grafische Anzeige in der rechten oberen Ecke immer noch nicht arbeitet. Diesmal ist es aber nicht wie sonst in einzelne Rubriken (Spieletests, PD-Software usw.) unterteilt, sondern enthält schlicht die Überschriften.

Im Vorwort dieser Ausgabe erfährt man nun, daß sie unter großem Zeitdruck entstanden ist und von Markus allein erstellt werden mußte, da sein Co-Autor Stefan aufgrund privater Umstände zwangsweise verhindert sei.

Mehr dazu kann man gleich im darauffolgenden Text lesen, wo Markus auch schreibt, er hoffe, daß Stefan bei der nächsten Ausgabe wieder dabei sei, denn er habe wenig Lust, das Magazin allein zu gestalten. Ob sich das nun motivierend auf die Leser auswirkt oder am Ende nur verunsichert, bleibt fraglich.

Der dritte Text heißt "News aus dem ATARI-Lager" und ist wohl mehr als Scherz gedacht, denn lädt man ihn ein, erfährt man, daß es keine gäbe und liest dabei auch noch etwas Fäkaliensprache. Da ist es doch etwas sehr seltsam, wenn man absolut keine Nachrichten weiß und dann solch einen eigenartigen Text verfaßt, wobei es doch noch welche gibt, man schaue nur mal ins neuste ABBUC-Magazin.

Es geht weiter mit einem Thema, das Markus offenbar immer wieder gern anspricht, nämlich den Untergang der ATARI 8-Bit-Szene. Seiner Meinung nach könne es nur noch ein paar Monate dauern, bis die Szene total am Boden zerstört sei, da die Händler sich nur noch bekriegen und sich die Leute verabschieden, da sie sich in einer solchen Szene nicht mehr wohlfühlen. Deshalb ruft er alle auf, die Händler dazu aufzurufen, mit anderen Händlern zusammenzuarbeiten und Meinungen darüber kann man ihm zusenden, die dann auch veröffentlicht würden.

Mit einem älteren Thema befaßt sich dann ein Text, der die Szene in der Ex-DDR zum Thema hat. So kann der Leser in den Alten Bundesländern sehen, zu welchen Preisen damals ATARI Hard- und Software im Osten von Deutschland gehandelt wurde und welche Tricks sich die Leute einfallen ließen, um ihr Gerät in Ordnung zu halten. Er ist recht interessant zu lesen und verdeutlicht ganz gut die damalige Situation.

Spielefans bekommen nun in den folgenden zwei Texten wieder viele Schummelpokes geliefert, die zwar nicht so neu sind, aber das Spiel wird auch kurz vorgestellt. Selbst wenn man das Spiel nicht besitzt und

ATARI magazin - SYZYGY

spielen kann, ist es also noch interessant, die Texte zu lesen. Auch die Codes für das Spiel LOGISTIK werden verraten.

Wer sich schon immer geärgert hat, daß er einige Spiele auf Kassette nicht auf eine Diskette bekommen konnte, kann in den nächsten zwei Texten erfahren, woran das liegen könnte, und was man mit welchen Programmen machen kann. Die Vorschläge sind gut verständlich geschrieben und deshalb leicht selbst auszuprobieren, vorausgesetzt natürlich, man besitzt die "C:"-Simulatoren.

Dann werden zwei weitere Anwenderprogramme angesprochen: Picture Finder und Print Universal (beide schonmal im ATARImagazin besprochen). Mit Picture Finder kann man ganze Disketten und Dateien nach Bildern absuchen, laden und speichern und mit Print Universal 1029 Bilder in verschiedenen Grafikstufen auf dem ATARI-Drucker 1029 in unterschiedlichen Größen ausdrucken. Beide Programme schneiden im Bericht recht gut ab.

Danach wird die "Golden Compilation 1" besprochen, wobei es sich um den LDS-Freezer und den LDS-"C:"-Emulator handelt. Mit dem Freezer kann man Schummelpokes eingeben und Bilder abspeichern, da er aber rein softwaremäßig arbeitet, geht das nicht bei jedem Spiel. Der "C:"-Emulator kopiert Software von Kassette auf Diskette, eignet sich aber nur gut bei sehr langen Programmen, da er pro Diskettenseite immer lediglich ein Programm zuläßt.

Nun gibt es Beschreibungen von ATARI-Desktop und Minesweeper zu lesen, die ausnahmsweise nicht von Markus, sondern von Robert Kern verfaßt wurden und sehr sachlich und ordentlich geschrieben sind. Hier kann man sich gut über die Funktionen bzw. die Spielweise der Programme informieren. Eine Kurzübersicht am Ende mit Benotungen stellt ein abschließendes Urteil dar, an dem man sich gut orientieren kann. Hier sollte sich mancher mal ein Beispiel daran nehmen, wie man einen Bericht schreibt, der Vor- und Nachteile erwähnt, ohne dabei zu übertreiben.



Jetzt folgen die Spiele Numtris (wie Tetris, nur mit Zahlen), Mines (wie Minesweeper), Shit (Denkspiel), Thinx (auch ein Denkspiel), Summer Games (Sportspiele), Monstrum (ähnlich wie Tron), Plastron (Ballerspiel), Speed Ace (Motorradrennspiel), Elektraglide (Grafik-Rennspiel), Lethal Weapon (Actionspiel) und die Spielesammlung Paradise Games #1. Etwa die Hälfte der Spiele hat erstaunlicherweise mal nicht Markus, sondern Robert Kern getestet, ein Text stammt von Peer Göbel. Somit kann die Aussage von Markus, er hätte alles allein erstellen müssen, doch nicht so ganz stimmen.

Als nächstes kommt nun eine Referenzkarte zum Textverarbeitungsprogramm SpeedScript 3.0 (mit dem übrigens auch dieser Text geschrieben wurde). Dieses Programm arbeitet etwa wie das bekannte Textpro, nur daß es nicht ganz so raffiniert und ausgefeilt ist. Da es aber mit

ATARI magazin - aktuelle Produkte

Textpro das bekannteste ist, wird diese Referenzkarte sicher bei jedem Textschreiber willkommen sein.

Gleich darunter gibt es wieder einiges Geklage zu lesen, denn Markus schreibt dort, er hätte diese Karte auf vielfachen Wunsch veröffentlicht, womit jedoch mitnichten die Syzygy-Käufer gemeint seien, denn diese seien immer noch sehr wenige, wenn sich die Lage auch schon gebessert habe, aber kostendeckend könne er noch immer nicht arbeiten und warte auf das kommende Jahr, denn schlechter könne es nicht mehr werden.

Dann fragt man sich aber doch, wenn es wirklich so schlimm aussieht, obwohl es angeblich schon besser geworden ist, was man davon halten soll, abgesehen davon, daß solche Aussagen doch jeden Leser eher verunsichern werden, statt ihn zu motivieren.

Die letzten Texte beschäftigen sich nicht mit Computern, sondern sind Parodien, von denen mehrere von Michael Seibt geschrieben wurden und bei denen es wohl Geschmacksfrage ist, ob man sich darüber amüsieren kann oder nicht. Die letzte behandelt jedoch das Thema "Fachgerechtes Popeln" und jedem Leser kann nur empfohlen werden, dabei nichts zu essen, weil es sonst zu einer unvorhergesehenen Magenentleerung kommen könnte! Hier wird es schon etwas derb und es ist doch ziemlich fraglich, ob das Syzygy das geeignete Magazin für solche Publikationen ist.

Zuletzt kommt noch das Schlußwort von Markus, indem er nochmal auf die Zeitprobleme eingeht und schreibt, wenn es dann Herumnörgelei gäbe, würde er am liebsten gleich das Magazin einstellen, denn vieles werde unter Verzicht auf anderes erstellt und wenn die Ernte dann in dummem Herumgesülze bestehe, nein danke. Im Prinzip hat er zwar recht, aber man sollte trotzdem auf seine Leser hören.

Natürlich gibt es immer Leute, die nur Herummeckern wollen, aber einige machen auch Verbesserungsvorschläge und geben Anregungen und die sollte man doch schon etwas ernster nehmen. Vor allem aber sollte man sich von sowas nicht abschrecken lassen und gleich mit der Einstellung des Magazins drohen, denn sowas verunsichert nur und wird bestimmt keine neuen Leser anlocken.

Wer nun die Rückseite bootet, wird zwar sehen, daß die Demo geladen wird, ein Bild erscheint, wird aber danach verwundert feststellen, daß es nicht weitergeht. Das liegt daran, daß sie nur mit einem Gamedos und keinem richtigen DOS läuft, da sie dessen Speicherbereich nutzt. Darauf hätte Markus entweder hinweisen oder eine andere Demo nehmen sollen, aber wer diesen Text liest, weiß ja jetzt auch, was es damit auf sich hat.

Fazit: Die Syzygy-Ausgabe Nr. 5/94 beinhaltet zwar recht nützliche Tips und Berichte, enthält aber teilweise sehr merkwürdige Texte. Es bleibt zu hoffen, daß in der nächsten Ausgabe nicht wieder Zeitmangel oder andere Umstände dazu führen, daß dieses Magazin anders ausfällt, als offensichtlich geplant ist. Jedenfalls kann man doch sagen, daß es nach wie vor eins von den Magazinen mit dem größten Textanteil ist, durch den man besonders über Spiele, Anwenderprogramme, Spieletips und hin und wieder die ATARI-Szene eine Menge lesen kann.

Best.-Nr. AT 310 DM 9,-

PD-MAG 5/94

Auf zwei Diskettenseiten hat Sascha wieder einen bunten Mix aus Software und Information zusammengestellt. Sobald man die erste Diskettenseite gebootet hat, sieht man das Intro, das diesmal von WASEO stammt. Es ist zwar nichts umwerfendes, aber dafür werden dabei einige Techniken eingesetzt, für die der ATARI XL/XE berühmt ist: Player/Missile-Grafik, ein doppelter Regenbogen-DLI und eine Zeichnung, bei der der XIO-Befehl #18 (Füllen) angewandt wird.

Man sieht zuerst eine graue Diskette, die dann mit Playern den Schriftzug "PD-MAG" erhält, wonach durch die Diskette ein nach unten und durch deren Rand ein nach oben laufender Regebogen-DLI erscheint. Dazu gibt es natürlich auch Musik. Da das Listing nicht geschützt ist, kann sich jeder selbst ansehen, wie man sowas macht und daß es eigentlich ziemlich leicht ist, sowas selbst hinzukriegen. Man muß es eben nur mal versuchen!

Danach erscheint wieder wie üblich das Vorwort des Herausgebers. Sascha nennt darin seine neue Telefonnummer, und daß Commodore seine Probleme wieder im Griff habe. Nun kann man wieder Musik an oder nicht an wählen und sieht danach, wie sonst auch, das Hauptmenü vor sich, mit dem man wieder viele Infotexte im Haupt- und in den Untermenüs anwählen kann.

Sehen wir uns gleich mal die Neuheiten-Rubrik an. Sascha schreibt da, daß die Mitgliederzahl von PPP um 20 % gesunken ist und daß dies nicht nur eine schlechte Nachricht, sondern eigentlich sogar eine Katastrophe ist. Das stimmt, denn das ATARImagazin kann nur überleben, wenn es genug

ATARI magazin - PD-MAGazin

Leute gibt, die das wollen (hinterher klagen, wenn es erstmal nicht mehr erscheint, kann schließlich jeder, aber dann ist es eben zu spät!). Dafür wäre aber immerhin die Abonnentenzahl des PD-Mags weiterhin stabil. Dann gibt er nochmal seine neue Telefonnummer bekannt und kündigt an, bei der ABBUC-Jahreshauptversammlug am 22. Oktober in Herten dabeizusein.

Es gab mal ein Gerücht, in Polen werde ein 3,5-Zoll-Laufwerk für den XL/XE gebaut, aber Sascha schreibt, da sei wohl doch nichts daran wahr. Außerdem mache die polnische Softwarefirma LK Avalon wohl doch weiter, denn sie gebe wieder 3 neue Spiele heraus. Erwähnt sei noch die Hanau-XL/XE-Messe, die nur 50 Besucher gehabt habe, was in der Tat nicht gerade viel ist.

Nun wenden wir uns mal dem Wettbewerb zu. Oha, hier gibt es zu lesen, daß wieder kein Intro angekommen sei. Trotzdem gibt es einen neuen Wettbewerb und daran können wieder Programme aller Art teilnehmen. Zu gewinnen gibt es PPP-Gutscheine, aber wenn viele teilnehmen, legt Sascha sogar noch von sich aus Preise obendrauf (somit haben dann also noch mehr Leute Chancen, einen Preis zu gewinnen, was sehr fair ist).

Der Basickurs ist diesmal etwas seltsam, und zwar deshalb, weil es da um echtes Finescrolling geht, aber in Assembler, also mit Basic eigentlich gar nichts mehr zu tun hat. Der Trick dabei ist jedoch, daß man es gut in ein eigenes Basic-Programm einbauen kann. Dazu wird das Listing erklärt. Bis zu 200 Zeichen können am oberen Bildschirmrand (bei jeder Grafikstufe) entlanggescrollt werden, und das in Grafikstufe 2.

Beim Hardwaretest wird ein Joystick geprüft, der sich "Quick Joy Junior" nennt, aber zu viele Nachteile hat (Hebel schwergängig, ungenaue Abfrage). Die Benotung ist entsprechend negativ.

Viel zu lesen gibt es wieder bei den Softwaretests. Insgesamt sechs Programme waren bei Sascha auf dem Prüfstand. Als kommerzielles Spiel wurde das Grafikadventure CLAWTA - THE COURSE unter die Lupe genommen, das man im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art bequem über den Joystick steuern kann, und wegen seiner guten Spielbarkeit erhält es von Sascha eine positive Note. Anders sieht es bei ATOMICS aus, für das man den Turbo-Basic-Interpreter braucht. Weil hier die Zeit viel zu knapp bemessen ist, kommt es nicht gut weg.

Die Oldieecke befaßt sich mit der ANTIC MUSIC DISK, die zwar schon etwas älter ist, für ihre Zeit aber schon gute Klänge aus dem XL/XE locken konnte. Dann kommen zwei Anwenderprogramme, nämlich der LDS-Freezer (Softwarefreezer, mit dem man nicht nur Schummelpokes eingeben, sondern auch Bildschirminhalte usw. abspeichern kann) und DISK-DOKTOR mit dem man seine Hardware (Joystick, Laufwerk, Tastatur usw.) testen kann und das als Public Domain freigegeben ist.

Auch eine Demo hat Sascha geprüft, die sich MUSICAN nennt und die er ganz gut findet. Als letzte Rubrik gibt es die Top Ten der PD- und kommerziellen Software, in der steht, welche Progamme gerade besonders beliebt sind und welche nicht.

Tips und Tricks werden nicht vergessen. Hier werden weitere Freezerpokes verraten, welche bei Spielen mehr Leben, Zeit usw. bewirken können.

Wer sich nebenbei noch für Buch, Film und den Gameboy interessiert, kann dazu mehr in der Rubrik Outside lesen. Dort gibt es Berichte zu einem Science-Fiction-Roman Battletech, in dem es um Schlachten mit Kampfmaschinen geht, dem Film "Demolition Man" mit Sylveser Stallone, der ebenfalls in der Zukunft spielt und in dem er als Polizist sich mit einem skrupellosen Verbrecher herumschlagen muß, und in der Gameboycorner wird das Spiel Robocop 2 vorgestellt, das nach einer Filmvorlage programmiert worden ist. Da Sascha aber feststellen mußte, daß die Software für dieses Spielgerät immer mehr abnimmt, wandelt er die Ecke zur Amiga-Corner um.

Auf den verbleibenden drei Diskettenseiten kann man sich wieder viel PD-Software ansehen. Da ist zunächst der DISK-OPTIMIERER, mit dem man den Speicherplatz auf Disketten optimal einteilen kann, ein 20-Zeiler als Programmbeitrag, der CSM-Editor vom Compy-Shop, der DISK-DOKTOR (das bei der Softwarerubrik getestete Programm), eine Micha- und eine Tobi-Demo (beide von Mitgliedern der alten TOP-Magazin-Mannschaft geschrieben), ein Spiel namens WORM (bei dem der Wurm nach und nach immer länger wird), OMIDOR (ein Spiel von Peter Sabath, das Qix sehr ähnlich ist und bei dem es gilt, Flächen abzufahren und einzufärben, ohne sich dabei von herumkreisenden Monstern erwischen zu lassen).

BURG ZARKA, ein PD-Spiel der Sonderklasse, das schon so gut ist, daß es auch kommerziell sein könnte. Man ist Gefangener in einer Burg und muß versuchen zu entkommen, hat aber mit zahlreichen Fallen zu kämpfen. Das Spiel bietet eine gute Grafik und multidirektionales Finescrolling, so daß man es recht lange spielen kann; und die ATARI-Expo-Demo 1991, die von einer holländischen Gruppe geschrieben wurde und ganz gute Effekte bietet.

Insgesamt gesehen gibt es bei dieser Ausgabe sowohl Texte als auch Software, die man einfach gesehen haben muß. Da es das einzige Magazin ist, das gleich auf zwei Disketten erscheint, hat man auch wirklich lange etwas davon, deshalb kann es sich jeder, der sich informieren und gleichzeitig neue PD-Software erhalten will, einwandfrei zulegen.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 594 DM 12,-

Programmiersprachen

Entgegen der Ankündigung im letzten Heft ist diesmal nicht "C", sondern "MASIC" das Thema. Die Themenänderung wurde kurzfristig beschlossen, da keine Zuschrift zur Programmiersprache "C" einging.

Herr Uwe Jacob, V.-Tereschkowa-Str. 17, 06499 Aschersleben hat mir einen langen Brief zur Musikprogrammiersprache MASIC geschrieben, den ich hier aus Platzgründen nur auszugsweise veröffentlichen kann; eigene Anmerkungen von mir sind nicht besonders gekennzeichnet.

Er nennt verschiedene Möglichkeiten zur Musikerzeugung auf dem ATARI:

* erstellen von Musikstücken mittels der Programmierung in "herkömmlichen" Programmiersprachen, so z.B. in BASIC und Quick mittels des SOUND-Befehls
* spezielle Musikprogrammier - Sprachen (-editoren)
* Abspielen von digitalisierten Musikstücken
* Spezialprogramme

Musikprogramme

Die meisten Programmiersprachen nutzen die Soundfähigkeiten des ATARI nicht voll aus oder diese Fähigkeiten sind nur kompliziert zu nutzen. Deshalb wurden eine Reihe von Musik-Editoren/-Programmiersprachen geschrieben, die besser auf die Bedürfnisse von Musikern abgestimmt sind. Hierzu zählen unter anderem:

* MASIC
* KE's Musik-Editor
* Pegasus Sound-Monitor



* Black Magic Composer
* The Soundmachine
* ATARIANA
* Music Construction Set
* Softsynth

Uwe Jacob gibt eine Vielzahl an Kriterien an, anhand derer man sich seine für sich persönlich am besten geeignete Sprache aussuchen kann, hier seien einige beispielhaft erwähnt:

* Unterscheidung nach dem Eingabemedium
* Unterscheidung nach der Noteneingabe
* Unterscheidung nach Weiterverarbeitungsmöglichkeiten
* Texteditor oder grafische Benutzeroberfläche
* Nutzen vorgefertigter Hüllkurven oder Selbsterstellung
* manuelle Klangbeeinflussung
* Hintergrundrythmen und Interrupts
* Frequenzmanipulation
* Spezialeffekte
* Notenausgabe auf dem Drucker

Uwe Jacob (und ich ebenfalls!) bedauert, daß sich so wenige Leute mit der Musikerstellung befassen. Er regt einen Musikprogrammierkurs an, der bestimmt auf große Resonanz bei der Leserschaft stoßen würde. Also Musiker, meldet Euch zu Wort!!!

MASIC

Der Name MASIC ist aus den Elementen M, was für Musik steht, und -ASIC, was von BASIC abgeleitet wurde, zusammgesetzt. MASIC wird auf einer Diskette zusammen mit einem 36-seitigen deutschen Handbuch ausgeliefert und ist beim Verlag für 24.90 DM erhältlich (Bestellnummer AT 12).

Auf der Vorderseite der Diskette befinden sich der MASIC-Editor/Compiler, 2 Runtimefiles und das Hilfsprogramm MLOADER.BAS zum Einbinden von kompilierten Soundroutinen in BASIC. Auf der Rückseite sind 3 Demostücke. Musikstücke werden als alphanumerische Zeichen in den Editor eingegeben. Die Eingabe von Musikstücken ähnelt damit dem Schreiben von Briefen mittels einer Textverarbeitung.

Die Bewertung durch Uwe Jacob:

* Das Handbuch ist recht verständlich geschrieben, alles ist in klarem Deutsch verfaßt.

Während beim Pegasus Sound-Monitor schon beim durchlesen Probleme auftreten, kann MASIC auch ein Laie erlernen, sofern die Noten bekannt sind.

* Die Befehle sind eindeutig, mit Beispielen versehen. Nur die Beschreibung der Frequenzmanipulationsbefehle ist unzureichend und ohne Beispiele.

* Die Eingabe erfolgt bei MASIC komplett über die Tastatur.

* Der Editor ist recht einfach gestaltet. Befehle zum Verschieben von Blöcken existieren nicht. Zu den positiven Seiten des Editors gehört die Möglichkeit bis zu 250 Spalten breite Textzeilen verarbeiten zu können. So können die Noten eines Taktes komplett in eine Zeile geschrieben werden.

* Der Compiler überzeugt durch kompakten Musikcode. Die Kompilate können vom DOS aus gestartet werden, so man die richtige Startadresse hat.

* Zu den Extras gehören unter anderem:

- Glissando
- Hallfunktion
- Frequenzaddition
- Interrupt
- virtuelle Kanäle
- Frequenzmodulation

Programmiersprachen

Leserfrage

Von einem gewissen Uwe aus Hoh.-Er. erhielt ich eine Frage zu einem Pascal-Programm. Dort benutzte er folgende Hochfunktion:

```
function hoch(x:real; n:integer):real;
begin
if n=0 then hoch:=1
else hoch:=x*hoch(x,n-1);
end;
```

Mangels Testmöglichkeiten auf dem ATARI, habe ich die Funktion auf einem PC getestet, sie lief einwandfrei. Der wahrscheinliche Grund für Fehler während der Ausführung ist die zu geringe Stackgröße bei Kyan-Pascal.

Meistens sollten rekursive Aufrufe durch Schleifen ersetzt werden, da diese im erheblichen Maße ökonomischer mit den Hardware-Ressourcen umgehen.

Die Hochfunktion als for-Schleife implementiert:

```
function hoch(x:real; n:integer):real;
var i:integer;
  temp:real;
  begin
  temp:=1
  for i:=1 to n do
    temp:=x*temp;
  hoch:=temp
  end;
```

Rainer Hansen

ACHTUNG

Einen weiteren Bericht über Sound auf dem Compter finden Sie auf den Seiten 46-48.

Mitarbeit

Liebe User senden Sie uns Ihre Beiträge, Fragen und Anregungen bitte unter dem Stichwort "Programmiersprachen" an

Power per Post, PF 1640 75006 Bretten

Wir warten auf Post von Ihnen

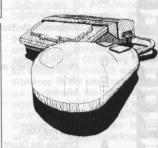


MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware und umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.



Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, sodaß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wüßte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angesammelt!!!
Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

ACHTUNG: Neue Preissenkungen

G R O ß E - R A U S - A K T I O N

Programm	Besprechung	Best.-Nr.	Preis
Spider/Snap 2	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 72	DM 19,00
Zielpunkt 0 Gr. Nord	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 82	DM 15,00
Happy Set 3	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 176	DM 10,00
Happy Set 4	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 177	DM 10,00
Happy Set-Serie ausführlich besprochen im AM 3/92 - Seite 36.			
Jinks	(AM 3/93 - Seite 35)	AT 188	DM 24,00
Numtris	(AM 7/92 - Seite 44)	AT 226	DM 7,00
Speed Fox	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 252	DM 15,00
Boing II	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 253	DM 15,00
Hart Hat Mack	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 255	DM 19,00
Dracula the Count	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 257	DM 29,00
Deluxe Invaders	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 256	DM 15,00
Despatch Raider	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 267	DM 24.00
Summer Games	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 4	DM 14,-
I/O Datenkabel	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 7	DM 15,-
Winter Challenge	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 15	DM 19,00
Archon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 21	DM 19,00
Plastron	(AM 2/91 - Seite 30)	AT 163	DM 19,00
Galaxi Barkonid	(AM 2/91 - Seite 31)	AT 166	DM 19,00
Mad Stone	(AM 5/93 - Seite 46)	AT 272	DM 15,00
Atomics von Ulf Petersen		AT 101	DM 14,00

Tolle Games zum absoluten Sparpreis

Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in Klammern angegeben sind! Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie machen ein Super-Schnäppchen!

ATARI magazin - Makroassembler - ATARI magazin

Ich möchte Euch im Rahmen der Serie "Programmiersprachen" den 130xe+ Makroassembler von Thorsten Karwoth vorstellen.

Der Assembler

Vor dem ersten Starten des Assemblers muß er installiert und konfiguriert werden. Man benötigt mindestens 64Kb Zusatzram. Wenn man längere Programme schreiben möchte sind 256Kb (96Kb Text, 128 Kb RAMdisk) zu empfehlen. Eine Ramdisk deswegen, weil bei Blockoperationen (ausschneiden, einfügen, kopieren) die Blockdaten auf der Ramdisk gespeichert werden. Der Editor bietet in der Menüleiste, die mit CONTROL/ESC aufgerufen wird, folgende Möglichkeiten:

1) Inhaltsverzeichnis

2) Quelltext laden

3) Quelltext speichern

4) ASCII-Text laden

5) ASCII-Text speichern

6) Text drucken

7) Suchen nach ...

8) Sprung zum DOS

9) Toolbox

10) Voreinstellungen

11) Block photografieren

12) Block einkleben

13) Block ausschneiden

14) Block wegradieren

15) Quelltext reparieren/retten

16) Quelltext löschen

Bei allen I/O-Operationen (1-5) erscheint eine Dateiauswahlbox, die einen Teil des Inhaltsverzeichnisses, die freien Sektoren der Disk und den Pfad anzeigt. Mit den Cursor Tasten wird nun ganz einfach der gewünschte Dateiname ausgewählt und mit RETURN bestätigt.

Punkt 4 benötigt man, um ATMAS2-Texte zu laden (diese müssen allerdings noch von Hand geändert werden). Unter Punkt 10 kann man u.a. einstellen, welche Farben der Bildschirm haben soll, wie die Directory sortiert werden soll u.s.w. Die restlichen Funktionen dürften klar sein.

Der Assembler an sich ist verdammt schnell. Der 130xe+ ist mehr als doppelt so schnell wie der ATMAS II und 6 mal schneller als der AssBlaster++, der laut (C64'er 4/94) der schnellste Assembler für den C64 ist. Ansonsten bietet er Platz für ausreichend viele Symbole, nämlich 2048. Der integrierte Maschinensprachemonitor bietet folgende Funktionen:

- Dir
- Bye (Zum Editor)
- GO
- Path (setz D:)
- XIO (wie in BASIC)
- Regs (Anzeige der Register und Statusflag)
- List (Disassembler)
- Save
- Load
- Write (schreibt Speicherbereich auf Disk)
- Read (liest Speicherbereich von Disk)
- Scan (sucht Byte oderZeichenfolge)
- Fill
- Move
- Calc (Taschenrechner, wandelt auch Hex/Dez/Bin)
- Edit (Speichereditor)

So nun das beste: Der 130xe+ ist Shareware!!! Ihr könnt ihn für 5,- DM (Selbstkosten für Porto/Verpackung/Disk) bei mir bekommen. Wenn er Euch zusagt, 10,- DM an Thorsten geschickt, Adresse werde ich beilegen, und den kompletten Assembler samt Anleitung (40-Seiten) bestellt. Ich werde wahrscheinlich auch einen Workshop im AM einrichten, wo dann u.a. erklärt wird, wie man sich seine eigenen Monitor-Funktionen erstellen kann und sonstige Tips&Tricks im Umgang mit dem 130xe+. Natürlich sind dazu auch Leserfragen erwünscht.

Meine Adresse: Daniel Pralle, Schlesierstr. 16k, 31535 Neustadt, Tel. 05032/1316

ACHTUNG

Der Makroassembler 130XE+ befindet sich auch auf der zweiten Diskette des neuen PD-MAGazins (siehe Seite 29).

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236	DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237	DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238	DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239	DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110	DM 99,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer.

Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers.	DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers.	DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150	DM 24,90

Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird.

Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer.

Das geänderte OS wird entweder statt des Original OS eingesetzt, oder aber mit Unterstützung der bebilderten Anleitung zusätzlich, optional umschaltbar in Ihrem XL7XE eingesetzt. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein.

Dank der Flexibilität der Routinen, kann die Ultra-Speed Geschwindigkeit vom Rechner aus abgeschaltet, sowie jederzeit wieder aktiviert werden. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283	DM 19,-

ATARI magazin - Hardware - ATARI magazin

1MB SUPERMEGARAM

Auf dem Wunschzettel vieler XL/XE User steht oben an immer eine Speichererweiterung. In der Vergangenheit wurde hier immer von den diversen 256K Versionen regen Gebrauch gemacht. Die MEGARAM I+II waren hier wohl die meist verkauften Versionen, der Preis der Version I+II machte es für alle erschwinglich.

Mit der Megaram III wurde nun das herkömmliche Prinzip nicht weiterentwickelt, sondern, auf den Erfahrungen und Erkenntnissen aufbauend, eine vollkommen neue Ramerweiterung entwickelt. Vor allem mußte bei der Realisierung der 1MB Variante auf die Verwendbarkeit dieses Riesenspeichers geachtet werden. Gab es doch kein Utility, welches 1MB wirklich sinnvoll und Praxisnah einsetzen konnte. Natürlich war auch eine Preiswerte Variante ohne jegliche Qualitätseinbußen oberste Pflicht.

Die MEGARAM III hat sich seit der Einführung zum Dezember 1992 zum absoluten Klassiker entwickelt. Eine eindeutige Meinung in allen Bereichen der XL/XE Szene ist äußerst positiv. Die Megaram III nun vereinigt alle oben genannten Kriterien in sich. Selbst mit der für 256KB ausgelegten Software ist die Megaram III mit 1MB voll zu nutzen.

Dank des sicheren Hardwarebanking (das Umschalten von vier 256KB Ramdisks) kann vom Bibo-DOS, Turbo-DOS etc. auf die gesamten 1MB zugegriffen werden. Der Einbau der Ramerweiterung wurde nochmals verbessert. Nun kann in allen XL und vor allem XE Modellen (Ausnahme Spielkonsole) die 1MB Erweiterung mit geringem Aufwand eingesetzt werden.

Ein 1MB Sektorkopierer, welcher sowohl 1050, Speedy 1050, Happy, Floppy 2000, Floppy 2000-II, XF551 voll unterstützt, ist neben dem kompletten Bibo-DOS mit weiteren hilfreichen Tools im Lieferumfang enthalten. Erstmals ist es nun möglich 360KB Disketten (XF551 und Floppy 2000-II) in einem Durchgang zu Kopieren. Zum Lieferumfang gehören weiterhin eine bebilderte Einbauanleitung sowie eine Dokumentation zum Umschalten der Bänke und Segmente auf Softwarebasis.

Durch den Einsatz der Top-Technologie der 4 Megabit-Ramchips, kann die Megaram III äußerst kompakt gefertigt werden. Die Megaram III wird sowohl mit 256KB als auch mit 1MB ausgeliefert. Ein späteres aufrüsten der 256KB Version ist durch das Austauschen der Ramchips sowie stecken zweier Brücken ohne Probleme und jederzeit möglich. Der Preis dieser Super-Speicherkarte dürfte sensationell sein:

1MB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 245 — DM 199,-

256KB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 250 — DM 149,-

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 — DM 128,-

Eprom-Burner V1.6
für alle XL/XE ab 64KB

Als einen leistungsfähigen Eprom-Brenner zum kleinen Preis kann man ohne Umschweife den Burner V1.6 bezeichnen. Ob Sie nun gerne verschiedene Betriebsysteme brennen möchten, Module herstellen oder Eproms für die ROM-Disk brennen möchten, mit diesem Brenner erhalten Sie alle Möglichkeiten. Alle Typen von 2764/27C64 (8KB) über 27128/27C128 16KB), 27256/27C256 (32KB) oder 27512/27C512 (64KB) können mit diesem Programmiergerät gebrannt, gelesen und verglichen werden. Einfachster Anschluß am Modulschacht, voll menügesteuerte Software und ein ausführliches Handbuch in Deutsch mit einer kleinen Epromologie auch für den Laien. Einstecken, Software laden und Sie können sofort loslegen. Auch hier natürlich Top-Qualität in der Verarbeitung. Sie sind Laie, haben noch nie mit Eproms zu tun gehabt? Keine Angst, die Software und das Handbuch machen das Brennen von Eproms zum Kinderspiel. Eine langlebige patentierte Textool-Fassung sorgt für ein verschleißfreies, kinderleichtes wechseln der Eproms. Diese Spezialfassung ist mit einem Hebel ausgestattet, der es erlaubt, die Eproms quasi in die Fassung hineinzulegen. Noch nie war ein Eprom-Programmiergerät dieser Leistungsklasse so preisgünstig! Mußte man früher für weniger fast 300,- DM auf den Tisch legen, so reichen heute etwas mehr als die Hälfte.

Best.-Nr. AT 240 — DM 189,-

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassige Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt. Neben dem residentem DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integrierten XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solchen die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in Deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII- oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ....., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic, zugeschaltet werden.

25K-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 — DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 — DM 189,-

ACHTUNG: Weihnachtsangebot

25K Bibomon mit Bibo-Assembler nur DM 149,-

Wie schreibe ich ein Top-Programm?

Viele werden mich Florian Baumann, schon aus der Quick-Ecke des ATARI-Magazins kennen, doch bevor ich diesen Kurs eröffne, vorher ein paar Informationen über mich selbst.

Seit zehn Jahren beschäftige ich mich mit Computern. Ich habe Programme geschrieben auf VC-20, Apple II, Schneider CPC, Sinclair ZX80, MS-DOS und natürlich ATARI XL/XE. Dabei machte ich mehr oder weniger Bekanntschaft mit allen möglichen Computersprachen: Cobol, Basic, Pascal, C, Quick um nur einige zu nennen. Seit 1988 veröffentliche ich Software unter dem Label CDI. In den letzten drei Jahren habe ich auf dem XL sieben größere Projekte realisiert, davon drei als PD und Share-Ware. Zu meinen am meisten verbreitetene Programmen gehören der Digitale Redakteur II und der CARILLON PRINTER XL/XE.

Um es kurz zu sagen, ich weiß wovon ich schreibe. Deshalb möchte ich ein paar Tips geben, damit von meiner Erfahrung profitiert werden kann. In diesem zweiteiligen Kurs möchte ich mich darüber auslassen, wie man an die Entwicklung eines Top-Programmes herangeht. Die Grundlagen werden rein theoretischer Natur sein.

Bevor Sie sich an den Programmcode setzt, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, was Sie eigentlich erreichen möchten. Schreiben Sie dies in wenigen Worten auf und erstellen Sie einen Programmablaufplan (PAP). Ist Ihr Problem sehr komplex, so versuchen Sie, es erst für einen Spezialfall zu lösen, bevor Sie es auf den Allgemeinfall zurechtschneiden.

Ist das Problem fixiert, können Sie sich an die Formulierung der Algorythmen machen. Dies muß noch nicht auf der Systemebene geschehen. Manchmal lohnt es sich, Literatur nach ähnlichen Problemen zu durchsuchen. Man kann einen Algorythmus übrigens sowohl in Prosa als auch graphisch als sogenanntes "Struktogramm" festhalten. In Struktogramme muß man zwar etwas mehr Arbeit investieren, sie helfen jedoch bei der späteren Umsetzung in Programmcode.

Haben Sie den Algorythmus gefunden, so unterziehen Sie ihn nach Möglichkeit erst einmal einem Schreibtischtest mit Taschenrechner bzw. Papier und Feder. Eventuelle Fehler lassen sich so schnell erkennen.

Nachdem in der Prophase (Biologen mögen mir verzeihen) die benötigten Algorythmen entwickelt wurden, kann die die Codierung beginnen. In der Metaphase entwerfen Sie ein Programmgerüst. In diesem Gerüst sollten alle Funktionen vorliegen, die das Programm primär durchführen muß. Nutzen Sie die Strukturbefehle der Sprache aus. Die richtige Struktur vereinfacht es, sich später wieder in das Programm hineinzufinden und es zu optimieren.

Im Übrigen halten Sie sich nach Möglichkeit an bestehende Standards. Das fängt bei der Wahl der Extender an, die man den Filenamen verpaßt. Mittlerweile haben sich einige Extender eingebürgert, z.B . ".TUR" für ein Turbo-Basic Programm, ".QIK" bzw. ".Q" für ein Quick-File oder ".FNT" für einen Zeichensatz. Das Extender ".PIC" sollte bedingungslos Bildern im Koala-Format vorbehalten sein! Gerade dieser Extender ist oft mißbraucht worden, da viele sich nicht daran halten und grunsätzlich alle Bilder als "PIC"-Files abspeichern. Wenn es nötig ist, daß Sie Ihren eigenen Standard setzen, sollte dieser gut dokumentiert werden, damit auch andere Programmierer darauf zurückgreifen können.

In der nun folgenden Anaphase werden die Algorythmen optimiert. Dabei müssen Sie wissen, welche Anforderungen an den Algorythmus gestellt werden. Soll er schnell oder speicherschonend sein? In der Regel schließen sich diese Anforderungen gegenseitig aus. Eine Funktion, die man nur ein oder zweimal aufruft, kann langsamer sein, als eine primär wichtige Funktion. In einem Hardcopy-Programm ist es wichtig, daß Druckoperationen sehr schnell sind. Dafür muß eben mehr Speicherplatz investiert werden, als z.B. bei der Laderoutine für ein Bild. Eventuell lassen Sie die Daten in einem Rutsch berechnen und legen diese in einem Datenfeld ab, bevor das Programm intensiv mit ihnen arbeitet.

In der Telophase verpassen Sie dem Programm eine anständige Oberfläche. Auf die Gestaltung dieser werde ich in der nächsten Folge genauer eingehen.

Nun kann das Programm in die Testphase gehen. In der Alpha-Testphase wird das Programm auf Herz und Nieren durchgecheckt, Fehler werden, soweit es geht, beseitigt. In der Beta-Testphase geht das Programm an die Öffentlichkeit. Hier entscheidet sich, wie die Benutzer damit zurecht kommen, ob sie es akzeptieren oder Verbesserungen wünschen.

Ein paar Worte zum Thema Benutzerfreundlichkeit:

In letzer Zeit sind mir einige Programme zum Testen unter die Finger gekommen, die von der Idee wirklich hervorragend durchdacht, aber dann von der Ausführung mangelhaft sind. Ich kann damit leben, da ich mich seit mehr als 10 Jahren mit Computern beschäftige und mir in dieser Zeit gewisse Fertigkeiten im Umgang mit störrischer Software angeeignet habe.

Doch Computer sind dazu da, das Leben zu vereinfachen. Jeder ärgert sich, wenn er einen falschen Steuerbescheid zugestellt bekommt oder wenn man auf einem Einstellungsformular eine Geschlechtsumwandlung durchgemacht hat und der Computer eine Schwangerschaft diagnostierziert (ist mir alles schon passiert!). In

ATARI magazin - Top-Programm - ATARI magazin

diesen Fällen ist die Schuld meistens beim Benutzer zu suchen.

Damit solches möglichst selten passiert, muß die Software den Benutzern entgegenkommen. Die Struktur soll einfach und logisch durchdacht sein, so daß man sich möglichst schnell in ein Programm einarbeiten kann.

Die oberste Regel beim Entwurf einer Benutzeroberfläche lautet: "Der Anwender ist dumm!!!" Der Programmierer kennt sich immer in seinen Programmen aus, der Benutzer nicht.

Menügesteuerte Programm, sollten nicht in zuviele Untermenüs verzweigen. Ist dies dennoch nötig, müssen diese geordnet vorliegen. Z.B. haben unter dem Menüpunkt "Drucker" DOS-Operationen nichts zu suchen. Von jedem Untermenü muß man problemlos auf die höhere Ebene zurückkehren können.

Umfaßt das Programm mehrere Teile, so ist die Bedienung einzelner Programmpunkte zueinander analog zu gestalten.

Man hat z.B. ein in mehrere Teile gesplittetes Hardcopy-Programm. In jedem Teilprogramm sollen die primären Diskettenfunktionen wie "Lade Koala-Bild", "Lade Micropainter-Bild" und "Zeige Diskinhalt" vorliegen. In dem Fall sorgt man dafür, daß das Directory in allen Programmen mit "A" aufgerufen wird und nicht in dem einen Programmteil mit "1", in dem anderen mit "5".

Man kann übrigens auch im Textmodus anspruchsvolle Menü-Masken entwerfen. Ich empfehle bei Text-Masken die Verwendung von Graphics 0 mit der Darstellung Schwarz auf weiß und grauem Rand. Dies läßt sich meiner Erfahrung nach am besten lesen.

Die Aufteilung sollte so aussehen:

Titel

Menüpunkte

Fußzeile

Den Titel hebt man deutlich von den Menüpunkten ab, z.B. durch invertieren oder eine DLI. Dieser sollte aber nicht zu aufwendig sein, sondern eine einheitliche Farbe für den gesamten Titelblock behalten. Man kann den Titel auch einrahmen. In den Titelblock des Hauptmenüs gehören unbedingt der Name des Programms, die Version, der Autor und ein Copyright-Hinweis.

Dies gilt auch für Untermenüs, die man als separate Programme nachladen muß. Sind die Untermenüs in das Programm integriert, so muß man hier nur dessen Namen angeben.

Die Menüpunkte sollte man zur besseren Lesbarkeit zentriert einrücken. Reicht eine Spalte nicht aus, sollte man in etwa gleichviel Platz für jede der zwei Spalten reservieren. Wichtig ist, daß dann die Punkt der Reihenfolge erst in Spalte 1 und dann in Spalte 2 aufgeführt werden.

Ein Beispiel:

A. Laden	E. Hardcopy
B. Speichern	F. Ansehen
C. Löschen	
D. Dir	Z. Quit

Bitte wählen Sie>

Die Funktion, mit der man ein Programm oder ein Untermenü verläßt, sollte immer an letzer Stelle stehen. Bei der Auswahl mit Buchstaben empfiehlt es sich, diese Funktion mit "Z" anzuwählen, bei Ziffern mit "0".

Übrigens machen Sie es dem Anwender einfacher, wenn man eine Funktion allein durch Tastendruck erreichen kann und nicht erst durch RETURN bestätigt werden muß.

Die Fußzeile benötigt man nicht unbedingt. In ihr kann man zusätzliche Informationen unterbringen, z.B. Uhrzeit, aktueller Druckertreiber oder die Seriennummer.

Auch bei der Programmierung einer Oberfläche sollte man sich an Standards halten. Eine Oberfläche, so durchdacht wie möglich, macht es dem Benutzer oft schwer, wenn sie sich nicht an gewisse Standards hält. Was dabei herauskommt, erleben tagtäglich tausende von PC-Benutzern, wenn Sie mit WINDOWS arbeiten müssen...

Wichtig ist auch eine ausgefeilte Fehlerabfrage. Man hat gerade so ein schönes Bild gezeichnet, will es abspeichern und die Diskette ist voll. Ein gutes Programm erkennt nun, daß etwas nicht stimmt, gibt eine Fehlermeldung aus und fährt mit seiner Arbeit fort. Ein schlechtes Programm bricht ab oder fällt möglicherweise in ein tiefes Koma. Die Arbeit von Stunden geht einfach im "Rauschen der Bits" unter. Aus diesem Grund sind Fehlerabfragen noch wichtiger, als die Oberfläche.

Wie fängt man Fehler nun aber ab? Ganz einfach: man konfrontiert das Programm mit ungeplanten Situationen und schaut, wie es darauf reagiert. Ein Menü bietet z.B. die Funktionen A bis F an. Nun ist man frech und versucht es auch mal mit X, Y oder Z. Ein gutes Programm erkennt dies und verweist den Benutzer in seine Schranken. Auch die BREAK-Taste sollte man dabei nicht ignorieren, sie ist oftmals Auslöser von Katastrophen.

Um ein Programm auf Benutzerfreundlichkeit zu prüfen, setzt man einen, besser noch mehrere Anwender vor den Computer, der sich mit dem Programm überhaupt nicht auskennt. Nur durch die Öffentlichkeit kann man eine representative Meinung gewinnen.

Am besten gibt man eine Vorversion an Bekannte und fragt diese um ihre Meinung (Vorsicht vor Raubkopien!). Oftmals machen nur wenige Bytes mehr aus einem mittelmäßigen ein Spitzenprogramm."

Florian Baumann

Sound auf dem Atari

Sound auf dem Computer

Staunend sieht man, wenn sich wahnsinnig schnell Fraktale und Vektorgrafiken auf dem Computer tummeln, begleitet von markigem Sound. Effekte entstehen, die man sonst nur aus der Fernsehwerbung kennt. Jeder fragt sich: Wie ist so etwas möglich? Dieser Artikel soll einen kleinen Einblick in dieses Thema geben. Zunächst muß man zwischen zwei Arten des Sounds unterscheiden:

1. Soundsysthese

2. Soundsampling

Soundsynthese

Wie der Name schon sagt, wird hier Sound synthetisiert, also künstlich in Echtzeit generiert. Das kann auf relativ "primitive" Art erfolgen, wie es zum Beispiel in einer Armbanduhr geschieht. Dort erfolgt die Tonerzeugung durch eine Spule, die einfache Rechteckschwingungen erzeugt. Genau nach dem selben Prinzip arbeitet auch der Atari XL.

Dort erzeugt der Soundchip, der als POKEY bezeichnet wird (auch zuständig für andere Effekte), wahlweise Rechteck- bzw. Sinusschwingungen. Jeder kennt warscheinlich die kleine BASIC-Schleife: FOR X=0 TO 255: SOUND 0,X,10,15:NEXT X. Hier hört man einen in der Tonfequenz abfallenden Ton, der auch häufig als die "herabfallende Bombe" bezeichnet wird.

SOUND-Befehl

Die Syntax dieses SOUND-Befehls lautet:

SOUND Tonkanal (0-3), Frequenz (Tonhöhe 0-255), Verzerrung (0-15), Lautstärke (0-15).

Der Wert, der als Verzerrung bezeichnet ist, stellt im eigentlichen Sinne die Soundschwingung da, die generiert werden soll. Der Wert 10 sagt dem Computer zum Beispiel, daß eine Rechteckschwingung erzeugt werden soll. Das ist die gängigste und einfachste Schwingungsform, die fast von jedem Computer erzeugt werden kann. Der Wert 12 erzeugt eine Sinusschwingung, die auch recht gerne bei XL-Sounds als Baßton verwendet wird.

Was die anderen möglichen Werte betrifft, so sind diese eigentlich nur Mischungen aus den beiden erstgenannten, der Wert 0 zum Beispiel erzeugt einen Zufallssound, der sich aus Rechteckschwingungen in sehr schneller Reihenfolge und in zufälliger Tonhöhe zusammensetzt.

Nun kann man natürlich nicht sagen, daß das ausreicht, um einen anspruchsvollen Sound zu produzieren. Es handelt sich auch nur (im Sinne des Wortes(um Soundsynthese. Eigentlich versteht man darunter etwas anderes. Am besten läßt sich das am Beispiel des C-64 erklären.

Bei diesem Computer war für die damaligen Zeiten seiner Entstehung das Soundsystem wirklich bahnbrechend für einen Computer dieser Größenordnung. Wurde doch zum ersten Mal eine Soundsynthese eingesetzt, die sich nicht an starr vorgegebene Schwingungsformen klammerte, sondern in dieser Beziehung sehr flexibel war. So ist es beim C-64 z.B. möglich, Schwingungswerte in Echtzeit zu ändern, ohne daß das viel Rechenzeit kostet. Das System entsprach, wenn auch nur vereinfacht, der Arbeitsweise der damaligen und teilweise auch der heutigen Keyboards.

Der POKEY

Nun braucht sich der Atari XL davor nicht zu verstecken. Denn durch die Tatsache, daß er einen Tonkanal mehr als der C-64 besitzt, ist er in der Lage, die Grundschwingungen des POKEY abzuwandeln. Im Klartext: Der 4. Tonkanal wird als Filter genutzt. Dieser fällt damit zwar weg, aber das Ergebnis sind Sounds, die teilweise durchaus mit dem C-64 konkurieren können. Wird der 4. Tonkanal nämlich als Hochpaßfilter genutzt, so werden recht beachtliche Effekte erreicht.

Wer das einmal hören möchte, sollte sich z.B. das Demo "Das Omen" ansehen. Neben sauberen Sampling, was für den XL nicht selbstverständlich ist, hört man dort auch Sound, der schon sehr nahe an Synthese heran kommt. Eine weitere Möglichkeit der Tonmanipulation ist die Veränderung der Hüllkurve. Die Hüllkurve ist, wie der Name schon sagt, eine Ansammlung von Werten, die die Tonlautstärke gewissermaßen einhüllt.

Durch die Vorgabe einer solchen wird der Ton also in einem bestimmten Zeitraum lauter oder leiser. So ziemlich jedes Spiel oder Demo benutzt diese einfache und doch sehr effektvolle Technik. Als gute Beispiele kann man z.B. die Melodien der Spiele "Amaurote", "The Living Daylights" oder "Red Max" nennen.

YAMAHA-Soundchip

Ist dies beim XL nur ein Mittel, auf synthetische Art vernünftigen Sound zu erzeugen, so ist es beim ATARI ST die einzige Möglichkeit. Der YAMAHA-Soundchip ist leider nicht einer der leistungsfähigsten Soundchips. Er stellt gewissermaßen im Vergleich zum ATARI XL in Sachen Sound einen Abstieg dar, da er nur noch über drei Tonkanäle verfügt.

Dafür soll aber auch nicht verschwiegen werden, daß diesem Chip im ST eigentlich eine andere Aufgabe zukommt, als Sound zu erzeugen. Diese Aufgabe erledigt er eigentlich nur "nebenbei".

Vielmehr steuert er im ST sämtliche Ein- und Ausgabeoperationen. Deshalb war es für den ST-Besitzer eine mittlere Katastrophe, wenn dieser Chip, weil nicht gegen Überspannungen gepuffert, einmal den Geist aufgab.

Dann gab es nämlich nicht nur keinen Sound, sondern meistens lag der ganze Rechner lahm.

Bericht

MASIC

Aber kommen wir zurück zum XL. Viele werden die Musikprogrammiersprache MASIC kennen. Mit ihr kann man unter Beeinflußung der Hüllkurve recht anständige Töne erzeugen. Aber wenn man realistisch ist, so muß man feststellen, daß man auch da noch den piepsigen Sound des XL heraushört. Abhilfe schafft hier ein unscheinbares PD-Programm, welches bei PPP erhältlich ist.

SOFTSYNTH

In einer früheren Ausgabe des ATARI magazins wurde darüber ausgiebig berichtet. Es nennt sich SOFTSYNTH und ist in meinen Augen das mächtigste Soundprogramm, das ich für den XL kenne. Anders als bei den herkömmlichen Programmen, wie Soundmachine oder MASIC, stützt sich dieses Programm nicht mehr auf die hardwaremäßigen Gegebenheiten, im Gegenteil:

Wenn man einen Sound aus diesem Programm hört, denkt man nicht mehr, einen XL vor sich zu haben. Augen zu, und Sie glauben, einen AMIGA zu hören! Mir war es immer unbegreiflich, wie dieses Programm je PD werden konnte. Die Programmierung erfolgt, ähnlich des Ataribasic, über einen zeilenorientierten Interpreter. Direkte Befehle sorgen für eine relativ einfache Programmierweise. Ein mitgeliefertes Tool ermöglicht die Einbindung der Sounds in eigene Basicprogramme.

Arbeitsweise

Die Arbeitsweise dieses Programmes ist eigentlich relativ einfach. Ein Ton besteht entweder aus vielen Einzelrechteckschwingungen (Sampling) oder aus Synthese. Der SOFTSYNTH stellt gewissermaßen den Übergang zwischen diesen Bereichen dar. Mit einem Schwingungseditor werden eigene Schwingungen erstellt, bzw. es wird eine der zahlreichen mitgelieferten Schwingungen verwendet. Diese täuschen eine Systhese vor, die sich dank der hohen Verabeitungsgeschwindigkeit der Schwingungsdaten wirklich echt anhört und durchaus mit den heute gängigen Synthesechips wie dem OPL3 mithalten kann.

Aber damit sind die Möglichkeiten noch lange nicht ausgeschöpft. Durch geschickte Überlagerung der einzelnen Tonkanäle lassen sich auch Reverb- und Choruseffekte erzielen, d.h., die Töne klingen voller, echohafter bzw. werden mit Hall unterlegt. Außerdem lassen sich die einzelnen Instrumente mit einer eigenen Hüllkurve belegen, die das Klangspektrum weiterhin abrundet.

OPL3-Chip

Die Vollendung zur Klangsynthese für Computer, die noch einigermaßen bezahlbar sind, stellt zur Zeit die weitverbreitete Sounderzeugung mit dem OPL3-Chip dar, wie er auf den Adlibsoundkarten und in verbesserter Form auf der späteren Adlib-gold und der Soundblaster pro in den PC's eingesetzt wurde.

Wenn es der Geldbeutel dann noch erlaubte, so war es zum Beispiel auch möglich, für die größeren Soundkarten, wie Soundblaster 16, einen Waveblasteraufsatz zu kaufen. Aber immer der Reihe nach.

Der besagte OPL3-Chip ist auf dem meisten Karten für die synthetische Sounderzeugung eingesetzt. Er stützt sich auf verschiedene Kurvenwerte, die auch überlagert werden können. Das besondere daran ist, daß die Überlagerungen auch während der Sounderzeugung in Echtzeit generiert werden können. Somit ist also eine echte Synthese möglich, die es ermöglicht, theoretisch jedes Instrument mehr oder weniger echtklingend, je nachdem, wieviel Sorgfalt man beim Entwurf dieser walten läßt, nachzustellen.

Da aber auch bei dieser Variante bei einigen Instrumenten die Hardware an ihre Grenzen stößt (was sich durch recht unrealistischen Klang bemerkbar macht), ist dieser Chip für eine professionelle Musikproduktion nicht geeignet.

Waveboards

Deshalb gibt es die Waveboards. Das sind Erweiterungen der Soundkarten, die fertige Wellenformen für sehr realistisch klingende Instrumente enthalten. Da aber auch der OPL3 mit solchen anspruchsvollen Schwingungen nichts anfangen kann, enthalten diese Boards meistens auch noch einen Prozessor (z.B. Motorola 86000), der die Kontrolle über die Faktoren, die die Tonerzeugung beeinflussen, übernimmt. So ist z.B. der Chip auf der SoundCanvas-Waveblasterboard in der Lage, über 200 Faktoren gleichzeitig und in Echtzeit zu ändern.

Sampling

Aber kommen wir wieder zum Atari XL zurück. Bei diesem Rechner ist auch die zweite Möglichkeit der Tonerzeugung möglich. Man nennt dieses Verfahren digitalisieren oder auch Sampling. Wenn man z.B. in Spielen und Demos Sprache verwendet, so ist das meistens auf Sampling zurückzuführen.

Bei diesem Verfahren werden Originaltonvorlagen in ein digital lesbares Format umgewandelt. Dabei ist es entscheidend, mit welcher Bitbreite das geschieht. Der XL sampelt üblicherweise mit einer Breite von 4 Bit. Wie jeder weiß, bedeuten 4 Bit die Maximalverschlüsselung der Zahl 16. Der Ton wird nun also abgetastet, wobei eigentlich nur die Lautstärke erfaßt wird. Das läßt sich eigentlich recht einfach erklären, wenn man tiefer in die Materie eindringt.

Eine Lautsprechermembrane kann durch "Ausschlagen" die Luft in Bewegung versetzen. Je nach dem wie stark sie ausschlägt, so laut ist der entstehende Ton. Die Geschwindigkeit, mit der die Membrane dieses erledigt, bestimmt die dabei entstehende Tonhöhe (Frequenz).

Ist der entstehende Ton sehr hoch, so sind die Schwingungen auch entsprechend schnell. Ein tiefer Ton liegt etwa bei 40 bis 140 Hz, ein Mittelton etwa bei 150 bis 4000 Hz und ein Hochton etwa bei 5 bis 40 Khz. Genau nach diesem Prinzip funktio-

niert auch das Sampling. Es wird mit einer bestimmten Frequenz die Lautstärke eines Tones abgefragt.

Die Frequenz bestimmt dabei maßgeblich die Tonqualität. Üblich ist für den allbekannten Soundtracker, den es für den AMIGA, ST und PC gibt, 16 bis 22 Khz. 44Khz (CD-Qualität) ist damit zwar auch möglich, jedoch betrifft das nur die Wiedergabe. Das Sample ist meistens jedoch mit 16 Khz aufgenommen worden.

Samplingbreite

Ein weiterer wichtiger Faktor, der qualitätsentscheident sich auswirkt, ist die Samplingbreite. Wie bereits erwähnt, beträgt sie beim XL 4 Bit.

Der XL kann also mit diesen 4 Bit 16 verschiendene Membranestellungen verschlüsseln, angefangen von 0 (kein Ton) bis 16(maximaler Ton). Natürlich sind auch höhere Breiten möglich, der XL wird aber erstens durch die Arbeitsgeschwindigkeit, zweitens jedoch hauptsächlich durch die geringe Speichergröße eingeschränkt.

Sound beim ST

Die Breite steigt mit zunehmender Rechnerleistung. Beim ATARI ST beträgt sie z.B. üblicherweise 6 Bit, wobei 64 Membranestellungen verschlüsselt werden können. Es ist klar, daß damit schon wesentlich feinere Toneinzelheiten zum Tragen kommen, als bei 4 Bit. Leider ist aber auch der Anspruch an den Speicherplatz wesentlich höher.

Natürlich sind auch beim ST die Möglichkeiten noch größer, aber dadurch, daß Sampling nicht durch entsprechende Hardware unterstützt wird, geht ein Haufen (wenn nicht sogar die volle) Rechenzeit dabei weg.

Wenn dann noch das softwareseitige Mischen von 4 Tonkanälen erfolgen soll, dann stößt der ST endgültig an seine Grenzen. Wenn man sich einmal ausrechnet, daß 16Khz-Sampling mal 4 genommen wiedergegeben werden soll, so kommt man auf ganze 64Khz, die bewältigt werden müssen.

Sound auf dem Amiga

Besser steht da schon der AMIGA da, der einen Soundchip besitzt, der diese Sachen von selbst erledigt. Außerdem erlaubt es dieser, eine Samplingbreite von 8 Bit zu nutzen. Man kommt dabei also auf 256 Membranestellungen. Es sind somit, bei entsprechender Abtastrate, recht realitätsnahe Wiedergabemöglichkeiten gegeben. Hinzu kommt noch, daß die Wiedergabe in Stereo erfolgen kann.

Die zur Zeit besten Möglichkeiten der Soundwiedergabe bieten die 16-Bit-Soundkarten für die PC's und der Soundchip des FALCON. Wie die Bezeichnung schon andeutet, sind diese Karten in der Lage, in einer Breite von 16 Bit zu sampeln. Es ist somit möglich 65536 Membranestellungen zu verschlüsseln. Da diese Karten i.d.R. alle eine Abtastrate von 44Khz ermöglichen, ist eine originalgetreue Soundwiedergabe möglich.

So, das war ein kleiner Ausflug in die Möglichkeiten des Sounds auf dem Computer. Zum Abschluß möchte ich noch auf ein paar Programme verweisen, die absoluten Spitzensound auf dem XL bieten: SOFTSYNTH, MASIC, SOUNDMACHINE, SOUNDMONITOR.

Stefan Heim

ATARI magazin - HARDWARE

Speedy XF der Superspeeder

Was in der gesamten Technikwelt noch vor einem Jahr für unmöglich gehalten wurde, einen Speedy 1050 kompatiblen Speeder für das ATARI Laufwerk XF551, ist inzwischen zum Standard geworden!

Diese Superhardwareerweiterung wird in Ihre XF551 eingebaut und macht aus Ihrer XF ein neues mit allen Leckerbissen ausgestattetes Laufwerk. Sozusagen eine Floppy 2000-II mit noch mehr Komfort, noch besserer Softwareunterstützung wird aus Ihrer XF.

Indexlochumgehung?? Gehört der Vergangenheit an! Datenübertragung zu langsam?? Dank des 32KB(!!) großen Zusatzrams auf der Platine sind Übertragungsraten bis zu 96000 Baud möglich!! Software zur Laufwerkssteuerung im ROM, Bibo-DOS im ROM, Copy 2000 2.5x zum Highspeedkopieren von allen Dichten (Single, Medium, Doubel und Quad) im ROM der Floppy.

Dichtenerkennung wird bei der Speedy XF genau wie bei einer 1050 sofort nach dem Einlegen der Diskette selbsttätig vom Laufwerk durchgeführt. Kopieren von Kopiergeschützter Software? Mit der Speedy XF kein Problem.

Der hohe Preis von 179,- DM, welcher der Leistungsfähigkeit des Speeder in jedem Fall gerecht wurde, war ein Grund diese Investition zu verschieben.

Wir konnten den Preis für Sie nochmals senken. Statt der 179,- DM zahlen Sie nur noch 149,- DM. Damit nicht genug. Das später fertiggestellte MS-Copy für Speedy XF, welches zum Einzelpreis von 24,90 DM zu haben ist, packen wir zum "Nulltarif" oben drauf.

Also zugreifen, solange dieses Angebot gilt. Noch einmal:

Bis zu 96000 Baud Übertragungrate

Bibo-Dos mit allen Tools enthalten

Bibo-DOS zusätzlich im ROM

Copy 2000 im ROM

Floppysetup im ROM

MS-Copy zum kopieren, kopiergeschützte Software enthalten

Indexlochabfrage entfällt

32KB Zusatzram on Board

64KB ROM on Board

Einbauservice durch den Hersteller (30,- DM)

Ausführliches Handbuch in deutscher Sprache

und vieles mehr zum Superpreis für unsere Kunden

Speedy XF 149,- DM incl. MS-Copy für XF

Best.-Nr. AT 284 DM 149,-

256KB für alle XL/XE

Für die bekannte Ramdisk "Megaram III" können wir Ihnen zum Jahresabschluß ein Superangebot machen. Der Preis wurde in Zusammenarbeit mit dem Hersteller noch mal gesenkt. Noch einmal kurz die technischen Daten:

256KB Ramdisk voll kompatibel zum 130XE Standard.

Einbau in alle XL/XE mit mindesten 64KB Ram (Ausnahme Game Consolе).

Bibo-DOS im Lieferumfang enthalten.

Tools zur Ramdisknutzung und Test auf Disk dabei

Ausführliche Anleitung in deutscher Sprache

Einbauservice durch den Hersteller (30,- DM)

Sonderpreis 129,- DM

Best.-Nr. AT 250 DM 129,-

Bibomon XL/XE

Auch hier ist wieder eine Preissenkung zu melden. Der bekannte Hardwaremonitor (Beschreibung siehe an anderer Stelle in dieser Ausgabe) wurde nun für Sie im Preis gesenkt. Natürlich ohne Einbußen in Qualität und Funktionsumfang.

Bibomon XL/XE

Best.-Nr. AT 244 DM 99-

Bibomon XL/XE incl. Biboassembler im ROM

Best.-Nr. AT 262 DM 119,-

SIO-Kabel

Wir haben wieder einen größeren Posten der ATARI Datenkabel reinbekommen. Ob nun als Reserve oder zum Basteln, ein Datenkabel sollte in jedem ATARI Haushalt zur Verfügung stehen. Diese 13poligen Kabel (z.B. Anschluß Floppy an Computer) sind nun eine echte Rarität, sichern Sie sich zum kleinen Preis Ihr Exemplar. Das ganze liefern wir in der Weltrufqualität von Lindy. Preis per Stück 15,- DM.

Best.-Nr. RP 7 DM 15,-

SIO-Buchsen

Sie kennen sicherlich die Buchsen an Ihrem Computer, Ihrer Floppy, welche mittels des Datenkabels miteinander verbunden werden. Auch hiervon haben wir einen Restposten für Sie auftreiben können. Diese Buchsen werden weltweit schon seit vielen Jahren nicht mehr produziert, umso mehr können freuen wir uns, diese Exoten bei uns im Angebotssortiment zu haben. Für alle Bastler sicherlich ein Leckerbissen. Angebot gilt so lange der Vorrat reicht.

Best.-Nr. AT 321 DM 10,-

SIO-Stecker

Das Gegenstück zur Buchse ist der Stecker, auch hiervon haben wir einen großen Posten zum günstigen Preis für Sie ergattern können. Die Ausführung ist in der Super Lindy-Qualität zu haben. SIO-Stecker Stück 5,- DM.

Best.-Nr. AT 322 DM 5,-

ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-	O AM 1/94	DM 10,-

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 1/95 erscheint Dezember

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Ulf Petersen, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise im Gesamtwert von 700,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 150,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten